ЕКСКЛУЗИВЕН БЕТА ТЕСТ

WarCraft III: FT - еволюцията продължава

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (60), АПРИЛ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв



FREELANCER

PRAETORIANS

MASTER OF ORION III



Project IGI 2
Covert Strike

IL-2 Sturmovik
The Forgotten Battles

Rainbow Six 3:
Raven Shield

Spells of Gold
ролева игра на български

PlayStation2
Star Wars: The Clone Wars

INTERNET
e-Greetings; Hit Me Baby... one more

HARDWARE
Дългият път до AMD AthlonXP Barton

MUSIC
From Zero to Album
Wamoxyn - new BG tracks

съдържание

Една мрачна душа
все още броди на свобода...

WarCraft III: The Frozen Throne



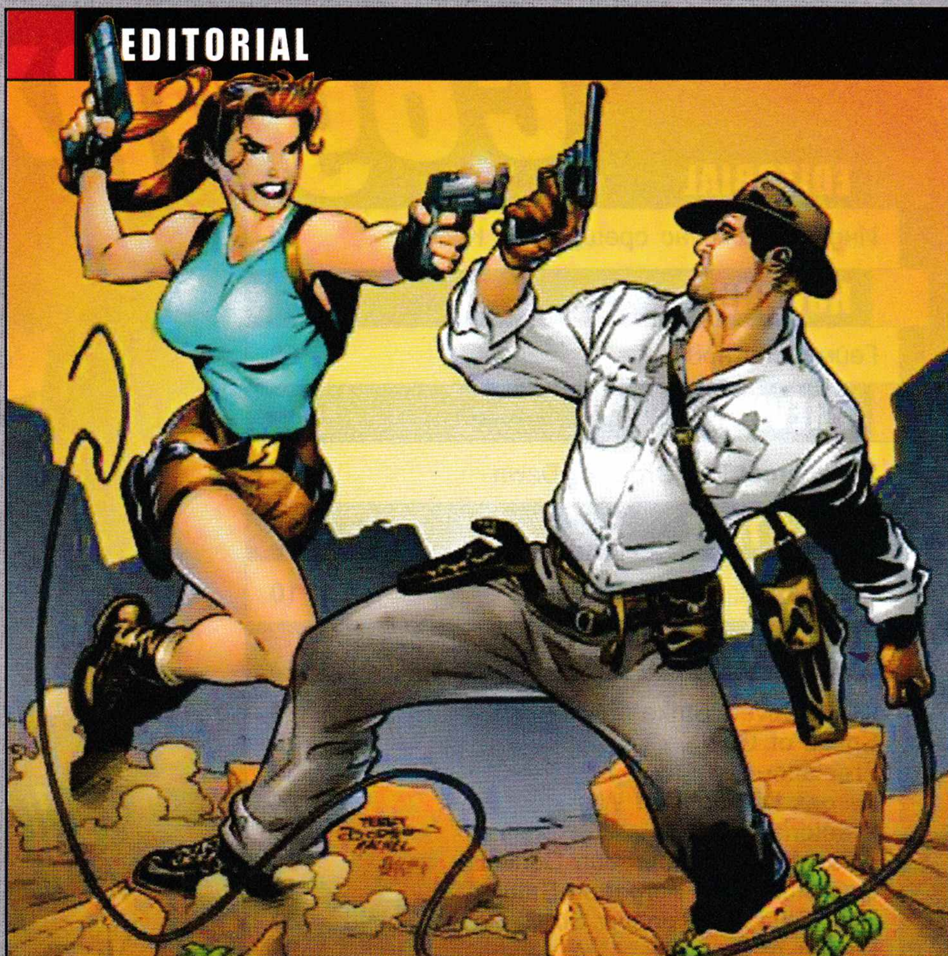
преди три години...

Според теорията на маркетинга при един развит пазар във всяка категория винаги се конкурират две марки и винаги освен за първата има място и за втора марка. Класически илюстрации на това правило има много: Coca-Cola и Pepsi-Cola, OMV и Shell, McDonald's и KFC. Споменати са само няколко примера, които касаят и България, а по света има още много подобни двойки. Тук не става дума за това кой продукт колко е добър, а за чисто пазарното представяне като продажби и механизмите на взаимодействие. Индивидуалните предпочитания нямат нищо общо с темата.

Както виждате, играта на броя от преди три години е от поредицата Command&Conquer. Тогава на дневен ред беше Firestorm експанжъна към Tiberian Sun. От другата страна в спора за лидерската позиция съответно беше непоклатимият Brood War. Днес на корицата ни е WarCraft 3: The Frozen Throne, а във врата му диша C&C Generals. И макар за втори път победителят да е Blizzard, не бива да приемаме, че състезанието е с предизвестен край. Първо, защото освен пазарните реалности всеки има право на вкус. Второ, защото възможността за избор е не по-малко важна от това, което избираме, и, трето – ако няма състезание, борба за човешките умове и сърца, за парите в техните джобове :-), качеството бързо ще отиде по дяволите. Този път, както се досещате, ключовата дума е "конкуренция". Докато я има, ще спим спокойно.

Петър Табов

EDITORIAL



ИНДИАНА ДЖОУНС СРЕЩУ ЛАРА КРОФТ

От няколко години насам Лара Крофт и Индиана Джоунс водят война на няколко фронта. Къде уместно, къде не чак толкова, тези двама изключително популярни похитители на гробници постоянно бяха и продължават да бъдат сравнявани. И защо? Макар и да имат няколко допирни точки, в много отношения те определено се различават коренно един от друг. И то не само в своя произход, но и в характера, поведението и начина си на живот. Но как всъщност се зароди тази конкуренция?

Инди завладя киното със своята трилогия, докато Лара дебютира като шеметна, красива и своенравна компютърна героиня. Дотук добре. И двамата си имаха свое лично място под слънцето и не си пречеха взаимно. Играта обаче загрубя, когато те започнаха постепенно да навлизат в чуждата територия. Лара направи един, как да се изразя по-меко, слаб и сълзлив екшън филм, докато Инди, от своя страна, се опита да я измести от геймърския небосклон като тежко подвижен и непохватен компютърен герой. И двамата, естествено, се провалиха. И така първото сражение завърши. Но тепърва предстои още едно, далеч по-голямо.

Остават броени дни до излизането на екшън-приключенската игра Indiana Jones and the Emperor's Tomb. И по всичко личи, че тя едва ли ще повтори грешките на The Infernal Machine. Освен това и Кака Лара се готви за ново приключение като "Ангел на мрака". Чудя се само как не им омръзна и на Eidos, и на LucasArts постоянно да се надпреварват кой ще забави повече излизането на своята игра. Но както и да е. И The Emperor's Tomb, и The Angel of Darkness трябваше да се появят някъде в края на миналата година. Но уви. И двете компании стоят нащрек и се дебнат една друга. Явно не смеят да направят първата крачка.

В момента дори се подготвят и по един нов филм както с Инди, така и с Лара. Така че съревнованието ще бъде определено жестоко и на големия екран. Чудя се на кого ли ще заложите? На прелестната мис Крофт и нейните големи очи или на остроумното чувство за хумор и верния камшик на д-р Джоунс. А защо въобще трябва има победени и победители? Представете си само каква хубава младоженска двойка биха били тези двама археолози. :-)

Владимир Тодоров

PlayStation®2



Ще издържиш ли?

Марк Хамънд (Беглецът)

Франк Картър (Преследвачът)

Ясмин (Атентаторката)

Чарли Джолсън (Крими Супермозъкът)

Джамал (Водача на Йарди)

Ник Колинс (Шефа на бандата Колинс)

Шан Чу (Боса на Триадата)

the Getaway™

The Getaway е измайсторена с неповторим кинематографичен реализъм екшън–трилър игра, в която няма никакво място за компромиси. Тя включва опасно и скоростно шофиране, смесено с кикбокс и стрелба. Всичко това вече превърна тази игра на издръжливостта в най–горещото заглавие от този формат.

The Getaway е история за трима агресивни мъже, които се борят за надмощие, справедливост и отмъщение. Марк Хамънд е бивш гангстер–беглец, погрешно обвинен в убийството на жена си, който отчаяно се опитва да избегне затвора и да изчисти името си. Франк Картър, безмилостен, дебнещ войник, наскоро напуснал The Flying Squad е готов да стигне до всякакви крайности, законни или не, за да възтържествува справедливостта. Двамата отчаяно искат да изчистят репутацията си и това ги поставя под контрола на Чарли Джолсън, чиято цел е всячески да ги манипулира. Той е криминален бос, чиято дума е закон в подземния свят на лондонския Ийст Енд от повече от тридесет години. Работещи и за двете страни на закона, Марк и Франк отчаяно се опитват да отмъстят и, по различни причини, са готови лишат Царя на престъпността от неговата власт.

В The Getaway има две цялостно развити, но взаимно преплетени истории. Можеш да преминеш през цялата игра веднъж като Марк Хамънд, и после да я изиграеш отново като ченгето Франк Картър.

Всичко това се случва на фона на най–голямата реална и жива среда, пресъздавана някога в екшън игра –над 46% от Лондон са пресъздадени до най–малкия детайл.

Трябва да си нащрек през цялото време и да си готов да подкрепиш думите си с действия, когато се налага.

Бонус игрите ти дават възможност да проучваш Лондон като невинен турист – в класическо черно такси или мини такси. Всички коли маневрират по автентичен начин и предлагат цялостно преживяване от карането.

www.thegetaway.co.uk

Player • Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) : 56KB minimum • Analog Control Compatible: all buttons • Vibration Function Compatible








CORPORATE

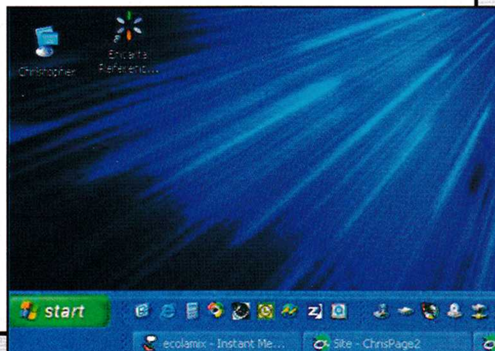
ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Electronic Arts и Nintendo се съюзяват

Този месец Electronic Arts сключиха споразумение с Nintendo, според което двете компании ще си съдействат при разработването на над двадесет игри. Те се очакват за платформите GameCube и Game Boy Advance и всички ще имат възможност за свързване между двете конзоли.
Първите разработки на EA, които ще бъдат издадени според това споразумение, са Madden NFL 2004, FIFA 2004 и Tiger Woods PGA TOUR 2004.

Microsoft: Само XP за клубовете

Нова легализационна кампания стартира тези дни Microsoft. Единствена законна операционна система за клубовете е Windows XP - всички, притежаващи предишни версии на Windows, нямат право да ги използват за отдаване под наем. Това съобщиха от Microsoft-България на специална пресконференция, посветена на промоцията на XP Club Manager - билингова система за гейм зали, разработена съвместно с българската фирма "Онтайм".
Новото, което Microsoft предлага на клубовете, е OSL споразумение, при което софтуерът не се закупува, а всяка година се заплаща минимална абонаментна такса на PC. Това за момента е най-бързият и най-евтин начин за мигриране към XP.
Повече по темата може да научите в следващия брой на PC Mania.



ADD-ON

Продължение и втори експанжън на Medal of Honor

След като миналия път ви запознахме с плановете на EA за нова игра, вдъхновена от Medal of Honor, която ще се нарича Men of Valour, този месец се оказа, че те плануват да пуснат и нова част на Allied Assault, както и втори експанжън.
Вторият експанжън е в ръцете на младото гейм студио TKO Software, чийто ръководител е Джъстин Чин - дизайнерът на Jedi Knight. Очаква се той и неговите момчета да са готови с продължението през идното лято. Addon-ът вероятно ще е по-дълъг от Spearhead. Действието в него ще се развива в пустините на Северна Африка и в планинските алпийски региони на Италия. Засега все още не е обявено име за експанжъна, но съвсем скоро се очаква повече информация по темата.
Новата част за MoH пък ще се казва Medal of Honor: Pacific Assault. Тя ще започва с нападението над Пърл Харбър, което наскоро дори беше филмирано. Оттам нататък действието в играта ще проследи основните събития в кампанията срещу японците, разиграли се през следващите две години на войната. Най-якото в новия проект на EA е, че целият арсенал от оръжия ще бъде подменен, както ще бъде добавена и възможност за управление на превозни средства и военни машини. Подобно на Battlefield и тук ще можете да се качвате по танкове, БТР-и и джипове. Засега не се знае нищо нито за вида, нито за броя на превозните средства, които ще можеме да управляваме. От EA обещават и множество промени по AI-то като противниците вече ще действат отборно и задружно. Medal of Honor: Pacific Assault се очаква през януари 2004-та.

Два експанжъна за Disciples II

Strategy First разгласиха новината, че вече се трудят над два експанжъна за гласената за конкурент на Heroes игра Disciples II. Първият ще се казва Disciples II: Guardians of the Light и се очаква да бъде готов през май. В него главните действащи лица ще са две от добрите раси – Империята и Планинският клан. Второто продължение ще се казва Disciples II: Servants of the Dark и се очаква през юни. В него действащите сили ще бъдат Немъртвите орди и Легионите. Вторият експанжън ще може да се надгражда над първия и така двата ще могат да бъдат комбинирани. Общо в тях има две мини кампании, 16 мултиплейър карти, три нови специални единици, допълнителни декори за столиците и битките, нова музика и т.н.

Новости около No One Lives Forever 3

Оказа се, че Monolith готвят add-on за своя култов шпионски екшън No One Lives Forever 2. Той ще бъде готов най-рано през това лято, а дотогава се очаква да пуснат пач за старата версия. Той ще съдържа десет карти и два нови типа игра, Team Deathmatch и Doomsday. Всъщност става дума за така липсващите в играта мрежови битки. В първоначалния си вариант No One Lives Forever 2 позволява само кооперативен мултиплейър.
Интересен е и фактът, че Fox Interactive са регистрирали интернет адреса NOLF3.com, което може само да ни навява мисълта, че вероятно ще можем да видим Кейт Арчър за трети път!

```
Whois Server Version 1.3

Domain names in the .com and .net domains can now be
with many different competing registrars. Go to htt
for detailed information.

   Domain Name: NOLF3.COM
   Registrar: EMARKMONITOR INC. DBA MARKMONITOR
   Whois Server: whois.markmonitor.com
   Referral URL: http://www.markmonitor.com
   Name Server: NS1.NAMERESOLVE.COM
   Name Server: NS2.NAMERESOLVE.COM
   Name Server: NS3.NAMERESOLVE.COM
   Name Server: NS4.NAMERESOLVE.COM
   Status: ACTIVE
   Updated Date: 17-dec-2002
   Creation Date: 01-dec-2003
```

WAITING...

Ubi Soft ще разпространяват Warlords IV

Разбра се, че Ubi Soft Entertainment са се споразумели с гейм студиото Infinite Interactive и ще се заемат с разпространението на Warlords IV: Heroes of Etheria. Така ще се нарича поредната част от походовата фентъзи сага, която се очаква да излезе в края на тази година.

Electronic Arts ще работят с Lionhead

Наскоро стана ясно, че мегакорпорацията Electronic Arts и гейм студиото на Питър Молиньо Lionhead ще работят заедно по Black & White 2. В новата част на култовата "божествена" симулация ще видим изцяло нов геймплей, който съвсем ще доближава измисления свят до реалността. Повече информация по темата засега няма, но в най-скоро време ще бъде обявена датата за излизане, както и повече детайли по играта.

Lionheart - на 31 март?

На сайта Gamers Click се появи интервю с един от разработчиците на Lionheart - арт-директора на Reflexive Entertainment Джеф Мъкатиър. В интервюто няма почти нищо ново като информация, освен че като дата за излизане е упомената 31 март 2003-та. Аз лично се надявам това да е вярно и очаквам с нетърпение този момент.

Флиперите еволюират

Iridon Interactive обявиха, че работят над Pure Pinball - флипер от ново поколение. След като този жанр попадна в нещо като идейна криза през последните няколко години, те са решили да го възродят с перфектна триизмерна графика и множество спецефекти. Ще има възможност за различни гледни точки над масата, а самата тя ще е изградена от около сто хиляди полигона! Какво точно са ни подготвили Iridon Interactive, ще можем да разберем през това лято.

Colin McRae Rally 3 за PC

След много отсрочки и забавяния Codemasters най-накрая се спряха на финална дата за излизане на Colin McRae Rally 3 за PC. Очаква се играта да дефилира на мониторите през юни тази година. Финансовите равносметки на фирмата пък сочат, че това заглавие, излязло вече за PS2 и Xbox, се е продало в над шест милиона копия.



COMMERCIAL

Microsoft за малко да купят BioWare...

Този месец из интернет се разнесе слухът, че Microsoft са решили да купят BioWare. Мълвата бе разпространена от Computer and Video Games. Според тях сделката трябвало да бъде огласена на или около E3 през май. В отговор член на екипа на BioWare набързо изясни ситуацията.

В един свой пост във форумите на Neverwinter Nights той казва кратко и ясно: "Microsoft няма да купи BioWare".



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft
Metal Gear Solid 2: Substance	KCEA
Blitzkrieg	CDV
AquaNox 2: Revelation	JoWood
1914: The Great War	JoWood
Sea Dogs II	Bethesda Softworks
Red Faction II	THQ
Tropico 2: Pirate Cove	GoD Games
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
Vietcong	GoD Games
Curse of Atlantis	DreamCatcher
1503 A.D. The New World	EA
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic
Shadowbane	Ubi Soft
Devastation	ARUSH Entertainment
Hannibal	Strategy First
Galactic Civilizations	Strategy First
Warrior Kings: Battles	Empire
Championship Manager 4	Eidos

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Едно обещаващо фентъзи-приключение, смесица от ролеви и RTS елементи. WarCraft III да му мисли!



SpellForce
THE ORDER OF DAWN

Вдалечен и непознат свят, изтъкан от магия и ръководен от несекващи сражения, алчността и жаждата за власт са на почит. Някога мирна и красива, земята била разкъсвана от силата на тринадесет от най-могъщите вълшебници на този мир. Невежи и арогантни били те. Единственото нещо, което дирили, било безгранична сила. Накрая действията им обрекли света на разруха и страдание. Под ударите на освободените от магьосниците Елементи, призовани чрез помощта на черни ритуали, една по една цели страни безвъзвратно се стопявали. Океаните кипели, огньовете бушували и достигали чак до небесата. Унищожителни бури от отровни пушеци помитали всичко по широките друмове на този свят. Всичко продължило докато един ден Елементите все пак не били прогонени. И за кратко земята успяла да си отпочине от изтощителната война.

Но нова ера настъпва

И сега, осем години по-късно, грамадни, тъмни и чудовищни армии се надигат и отново започват да водят безспирни битки – да изтребват и завладяват онова, що оцеля по време на първото клане. Всичко, което е останало от някога процъфтяващите вълшебни кралства, са няколко отдалечени един от друг и реещи се в небето острови, свързани помежду си чрез магически портали. Кой ще обедини разпокъсаните земи и ще поведе народа в последен и решителен обрат? За това съществува само един избраник.

SpellForce се очертава като изключително оригинално и любопитно заглавие. Тя се разработва от малко повече от две години, а неин главен дизайнер е Volker Wertich – човекът, трудил се над първата и третата част на популярната поредица The Settlers. Неговата идея е да събере най-добрите елементи от реално-времевите стратегии и ролевите игри и да създаде една уникална и увлекателна игра с привлекателен фентъзи сюжет, зарибяващ геймплей и умопомрачителна графика. И за момента изглежда се справя отлично.

SpellForce ще бъде повече RTS, отколкото RPG

Ще може да играете с цели шест раси. От страната на светлината са хората, елфите и джуджетата, а от страната на тъмнината – орките, троловете и тъмните елфи. Ще събирате ресурси, ще строите сгради и армии, с които впоследствие ще можете да нападате врага. Но приликите с останалите заглавия от жанра свършват тук. В играта няма да има технологично дърво и това до известна степен е крачка встрани от обикновените реално-времеви стратегии.

Според Volker Wertich решаваща роля в геймплея на SpellForce ще играят особени древни руни. Те ще ви позволяват да призовавате различни видове единици (работници, герои и т.н.), но все още не са разкрити допълнителни подробности около този аспект от играта. На разположение ще имате и шест вида ресурси, но не всички от тях ще могат да бъдат използвани от различните раси. Бъдете спокойни. SpellForce, за разлика от поредицата The Settlers, ще има по-опростена икономическа система,



RTS / RPG	
издател	JoWooD / Phenomic
сайт	http://spellforce.jowood.de/
излиза	второто четиримесечие на 2003
софтуер	Windows All, DirectX 8.1



решили да използват нова и по-удобна система за водене на сражения, която се нарича "Цъкни и се бий". Нейната цел е да улесни играчите при употребата на специалните умения и магии – както на обикновените единици, така и на героите и аватара. Тя е бърза, проста и ефективна.



ще бъде силно динамична и ориентирана предимно към умелото ръководство на вашите армии.

В началото на играта ще бъдете подканени да създадете свой собствен аватар, който ще представлява

вашето виртуално его

и ще бъде с вас до самия край на приключението. Ще имате възможност да определите неговия външен вид и някои от по-основните му характеристики. Той/тя ще може да се сражава, ще трупа опит и ще подобрява своите умения като сила, чар и прочее – било то след битка или при изпълняването на даден куест. На всичкото отгоре аватарът може да бъде развиван и в един от общо седемте различни класа – четири магически и три бойни. Например в черен или бял вълшебник, в мошеник или воин и т.н. Освен това единствено той ще привиква до пет героя наведнъж, които ще му помагат и допълнително ще увеличават цялостната ефективност на армията. За разлика от своя господар те няма да трупат опит, а мощността им ще е в пряка зависимост от вида на руните. В духа на ролевите игри аватарът и героите ще бъдат снабдени с инвентар, където ще побират откритите специални предмети, оръжия и руни. А техният брой се очертава да надхвърли цифрата сто.

Volker Wertich твърди, че SpellForce ще се отличава със значително по-голяма

свобода на действие

в сравнение с повечето стандартни стратегии в реално време. Така например ще избираме териториите, които да посещаваме, и дори ще можем да се връщаме на вече изследвани карти. Освен главния куест из света на SpellForce ще бъдат разпръснати и множество подзадачи, които ще ви носят различни екстри или допълнителен опит. Тяхното изпълнение обаче няма да е задължително.

Наред с шестте основни раси светът на SpellForce ще бъде населен и с над тридесет допълнителни вида създания. Сред тях са гоблини, демони, дракони, скелети, минотаври, медузи, зомбита и т.н. По пътя си ще срещаме и множество NPC-та, с които ще взаимодействаме по най-различни начини, а диалозите с тях няма да са дълги и отегчителни. Все пак в основата си SpellForce е реално-времева стратегия.

Интересно е да се отбележи, че имаме възможност да създаваме градовете и армиите си, смесвайки и шестте типа главни раси! Но имайте предвид, че не е особено добра идея да позволявате на същества от тъмната и светлата страна да стоят на едно и също място. Те се мразят и като резултат от това може да възникне конфликт, който да прерасне в бой помежду им.

Опростена бойна система

Разработчиците на SpellForce са

Щом веднъж щракнете на вражеската единица, под портретите на вашите юнити в горния ляв ъгъл на екрана ще се появят иконки с всички възможни действия. По този начин оставате просто на още един клик разстояние от изпълнението на желаната магия или умение върху вече избрания неприятел.

В графично отношение SpellForce изглежда ще е направо зашеметяваща. Скрийншотовете и излезлите до момента трейлъри на играта са просто умопомрачителни. Но едва ли има смисъл да ви отегчавам с хвалебствени клишета от подобен род. Просто погледнете картинките и ще видите, че определено не преувеличавам. Интересен факт е, че перспективата в играта ще може да се променя коренно. Освен стандартния "птичи поглед", ще имаме възможността да водим армията си и от първо или трето лице на своя аватар.

На приказки всичко звучи прекрасно. Дали е така, ще разберем сравнително скоро. SpellForce се очаква през второто четиримесечие на 2003-та. Само времето ще покаже дали играта ще се окаже бледо копие на WarCraft III или един оригинален и свеж микс от жанрове.

Владимир Тодоров



Отново е време за бета тестове! Този път обект на нашите дисекционни изследвания ще бъде The Frozen Throne. За тези, които са прекарали последните няколко месеца в непробуден зимен сън, ще добавя, че това е дългоочакваният експанжън за WarCraft III, който Blizzard готвят в своята кухня от известно време насам. След като миналия брой имахте възможност да прочетете ексклузивен предварителен поглед върху играта, сега ще ви занимая с нейната бета версия, която тествах. Но имайте предвид, че много от информацията, която ще откриете в по-долните редове, може и да претърпи някои корекции във финалната вариант на култовата стратегия. Все пак идеята на бета теста е да балансира играта и да отстрани съществуващите досадни бъгове. Освен това самата статия се основава на версия 302. И така след тази дребна уговорка,

нека тестът започне

Първото ми впечатление от експанжъна е, че дори на този ранен етап от разработката той е хипер маниашки. Още със самото му стартиране ще бъдете засипани от толкова много нови неща, че в един момент ще станете разногледи. Добавени са куп неутрални единици и сгради, нови терени, предмети, герои и ъпгрейди.

Прави впечатление обаче, че The Frozen Throne няма да предложи просто "повече от старото" съдържание. Blizzard са измислили и доста новаторски хитрини и нововъведения в геймплея. На първо място миникартата вече обозначава точното местоположение на неутралните единици (creeps). Това става възможно чрез специални сияещи точки. Колкото по-големи са те, толкова по-силни са съществата и обратното. Това е изключително удобна екстра, която спестява време и ненужни лутания в търсене на техните лагери.

Друго нещо, което особено много ме зарадва, са нанесените промени в изкуствения интелект като цяло. Всички привикани единици (например некромансерските скелети, водните елементи, дърветата и т.н.) автоматично следват героя ви и защитават него и армията му, без да се налага да ги избирате и да давате специална заповед.

Промените не свършват дотук. Книгите, които обучават героя ви на сила, интелигентност, ловкост или повишават неговия опит, се използват автоматично, без да влизат в инвентара и да заемат излишно място. Много хора не са съгласни с тази нова екстра, но по всичко личи, че Blizzard нямат намерение да я премахват. Също така след ъпгрейд земните единици на расите се сдобиват с инвентар, който им позволява да носят по два предмета наведнъж (естествено, без да ги използват). Така няма да оставяме по пътя неща, които не може да оберете в джобовете на своите герои. Докато все още сме на тази вълна, би трябвало да спомена, че вече може да давате заповеди за изследването на повече от един ъпгрейд в една и съща сграда (подобно на строенето на единиците).

Хората

За момента хората имат най-голяма нужда от балансиране. Техният нов герой, мистичният Blood Mage, притежава интересни и силни умения. Неговата първична характеристика е интелигентност. Атакува от разстояние. Все още обаче има какво да се иска от него. Повечето му способности трябва сериозно да се преработят, за да има полза от тях. Оплакванията ми са насочени главно към неговата ultimate магия Mark of Fire. Тя превръща произволен приятелски юнит във феникс. За съжаление огнената птица е прекалено слаба и умира твърде бързо. В бетата е включено и третото му умение, което се нарича Mana Shield. То съ-



BETA TEST	
издател	Blizzard
сайт	www.blizzard.com/war3x
излиза	24 юни 2003 г.



здава специален магически щит, който предпазва героя от преждевременна смърт.

На помощ на човеците са се притекли и две нови единици - Dragon Hawk и Spell Breaker. Първият е летящ юнит, който е изключително полезен срещу защитните кули на противника. Неговото умение е наречено Cloud и върши добра работа по време на обсади. То обезврежда кулите за кратък период от време и дава възможност на вашата основна армия да ги унищожи безпрепятствено. Що се отнася до т.нар. Spell Breaker, това е елфически воин, чиято основна функция е да противодейства на вражеските магьосници.

Както вече знаете, всяка раса ще може да строи и по един специален магазин, който продава стоката си единствено на ваши и съюзнически герои. В тях освен обикновен предмети като елексири (за възстановяване на маната и кръвта) и Town Portal-и, се продават и неща, които са уникални за отделната раса. За хората това са кули, строящи се светкавично и без помощта на селяни; механични животинки, които могат да се използват за разузнаване на картата; специален жезъл, който телепортира желана от вас единица до база с най-високо развит Town Hall, зашеметява я и възстановява кръвта ѝ; свитък, увеличаващ максимално скоростта на всички приятелски юнити в близост до героя и прочее. Интересно е да се отбележи, че магазините могат да се строят още в самото начало на играта. Някои от по-силните предмети в тях обаче изискват издигането на определен тип сграда, за да влязат в употреба.

Хората са се сдобили и с нов ъпгрейд. Той се нарича War Engine и засяга техните парни танкове. Чрез него те придобиват умението да обстрелват летящите единици със специални джуджешки ракети.

Орки

Новият герой на бруталните зелени същества е син трол, който е вещ в сферата на вуду магиите. Той прикрива лицето си с дървена маска, нарича се Shadow Hunter и е екипиран с острие, наподобяващо бумеранг. Атаката му е далекобойна, а първичната му статистика е ловкост. Героят гарантира добра защита на своята армия, тъй като още в самото начало може да вкара в употреба лекуващата магия Healing Wave. Освен това може да се справя добре и с неутралните единици по картата заради способността да превръща врага в малко беззащитно животинче. Поради тези причини върши добра работа в ранните етапи на играта. А когато изучи и своята ultimate магия, която прави околните приятелски юнити безсмъртни, този ловец на сенки се превръща в един от най-ценните герои в ордата на орките.

Двете нови единици, които ще подпомогнат армията на зелените, са Troll Batrider и Tauren Spirit Walker. Първата е летяща и е ефективна предимно срещу сгради. Тя има невероятно добро зрение (140 - както през деня, така и през нощта). След ъпгрейд ездачите на прилепи придобиват специално умение, което се нарича "течен огън". То подпалва постройките за определен период от време. Втората единица е истинско попадение за армията на зелените същества. Този мистичен Таурън е мощен магьосник, който умее да съживява загиналите в битка събратя (други Таурьни, които обаче не са герои), да наранява привикани противникови единици и да разпределя щетите, които се нанасят на вашата армия. Последното му умение е най-интересно. Чрез него Spirit Walker-ът приема "ефирна" форма, която го защитава от физически, но не и от магически атаки. Докато се намира в това състояние, той не може да атакува и да прави своите заклинания.

Подобно на хорския, магазинът на орките също продава доста интересни и уникални предмети. Например един от тях позволява бързото построяване на Great Hall на желано от вас място без помощта на пеони. Друго нещо, което може да откриете там, е лечебен мехлем, който регенерира жизнените точки на избрана от вас единица.

Орките са силно облагодетелствани и от два допълнителни ъпгрейда. Първият увеличава защитата и кръвта на техните "бункери", а вторият се появява под формата на умение, което кара обикновените тролове-стрелци да подивеят. Тяхната атака се увеличава, но за сметка на това защитата им намалява не-



колкократно. Интересно е да се отбележи също така, че цената на грунтовете е вече малко по-ниска отпреди.

Нощни елфи

Допълнителният герой на нощните създания (Warden) е елфическият вариант на "куките". Тя се грижи за правосъдието и преследва избягали престъпници. Някога е била една от пазителките в затвора на демоничния ловец Илидан. Нейната първична характеристика е ловкост, а типът атака - близък бой. Тя е сред онези единици на нощните елфи, които могат да използват сенките на нощта за прикритие и да стават невидими за чуждите погледи.

Уменията на Warden позволяват бързото и болезнено избиване на вражеските единици. Например с Shadow Strike тя изстрелва отровна кама, която нанася голям първоначален демидж, а впоследствие забавя жертвата и продължава да й взима по малко кръв за определен период от време. Героинята е истински убиец! Способността Blink пък я телепортира на кратки разстояния. По този начин тя може да избяга от центъра на сражението, да настигне вражески герой, който се опитва да се измъкне и т.н. Нейната ultimate магия (Spirit of Vengeance) е в пряка зависимост от броя на труповете по бойното поле - колкото повече са те, толкова по-силен ще бъде привиканият дух на отмъщението.

Армията на потайните нощни създания също е допълнена с две нови единици. Mountain Giant е мощен и огромен меле юнит, който, след като се въоръжи с някое близко дърво, става изключително ефективен срещу сгради. Освен това умее да привлича вниманието към себе си и да поема завидно количество поражения. Втората единица е летяща и се нарича Faerie Dragon. Тя е имунизирана срещу заклинания. Нейните умения са насочени главно към противодействие на вражеските магьосници. Едно от тях се нарича Mana Flare. Чрез него приказният дракон създава отрицателна енергия, която в продължение на около половин минута наранява всеки, който посмее да прави магии. Освен това той може да приема и ефирна форма (подобно на Tauren Spirit Walker), с тази разлика, че в случая тя има опция за автоматично правене.

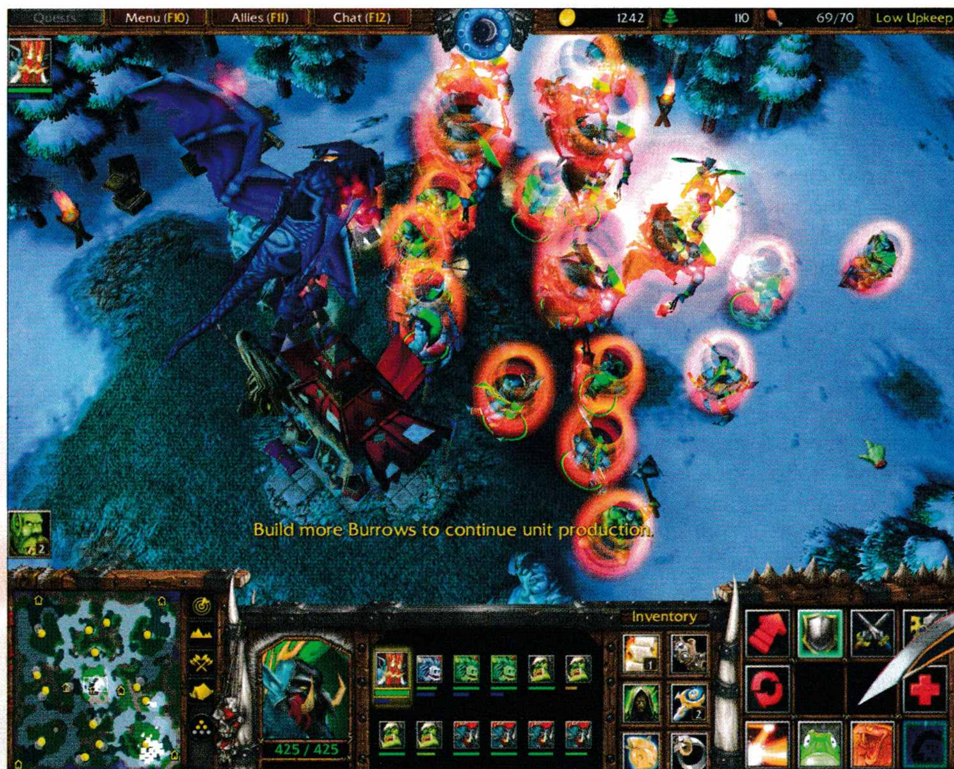
Както вече споменах в предварителния поглед към играта, едно от нещата, които магазинът на нощните елфи продава, се нарича Moonstone. Той превръща деня в нощ. Други предмети са еликсир, който имунизира героя към магии за период от десет секунди, специална сфера, която увеличава неговата атаката и я прави отровна и т.н.

Нощните елфи са претърпели и няколко общи промени. Всички "древни" сгради вече могат да атакуват и без да се налага да се изкореняват. След определени ъпгрейди пък лунните кладенци увеличават общия си капацитет. Druid of the Talon може да прави Faerie Fire, докато се намира във форма на буреносен гарван, а Druid of the Claw да каства Roar дори и под формата на мечка.

Немъртви

На последно място, но не и по важност, застава немъртвата напаст. Нейният нов герой се нарича Crypt Lord. Той е огромен и опасен меле юнит, чиято първична характеристика е силата. Едно от неговите умения (Impale) запраща жертвата във въздуха, като по този начин й нанася огромно количество поражения. Той е надарен и с пасивна способност, която позволява израстването на пластове от хитинова тъкан по тялото му. Тя увеличава неговата броня и връща процент от щетите, които му нанасят противниковите меле единици. Освен това Crypt Lord-ът създава от труповете по бойното поле до пет противни бръмбарчета, които го следват и защитават. Те, за разлика от повечето привикани единици, остават с Crypt Lord-а чак до своята смърт.

Първата нова единица на тези смърдящи гадини се нарича Obsidian Statue - механична и подвижна статуя, която не може да атакува, но е добър спомагателен юнит. Умее да поглъща маната на приятелски единици и да я дава на други, които имат повече нужда от нея. Освен това статуята има и пасивна аура, която възстановява кръвта на юнитите, намиращи се в близост до нея. След ъпгрейд тя може да се превърне безвъзвратно в голям нападателен летящ Черен сфинкс - втората нова единица на немъртвите. Неговата задача е да противодейства на вражеските магьосници - поглъща всички положителни заклинания, въз-







становявайки по този начин своята кръв и мана. Той е способен да увеличи ефективността на атаката си.

Магазинът на немъртвите също продава свои уникални предмети. Едни от тях например са специални черепи (Sacrificial Skull), които изсушават участък от земята, правейки го годен за строене на сгради и некромансерска пръчка с пет заряда, която може да създава по два скелета от труповете по бойното поле.

И немъртвите имат няколко нови ъпгрейда. Първият позволява на Meat Wagon да генерира свои собствени трупове, а вторият надарява Crypt Fiend-ите със способността да се заравят под земята (в това положение те са невидими, не могат да атакуват и възстановяват кръвта си няколко пъти по-бързо). Освен това след ъпгрейд некромансерите получават 50 процента вероятност да вдигат и скелети-магьосници, които притежават далекобойна атака.

Неутрални

Абсурдно е да изброявам всички нови неутрални единици, които може да срещнете в The Frozen Throne. Техният брой е огромен. Само ще спомена, че вече има и земноводни гадинки (например гигантски костенурки).

Иначе допълнителните сгради са няколко. Една от тях е гоблинската корабостроителница, която позволява купуването на транспортни плавателни средства. Те улесняват пътуването от един остров до друг. Засега няма изгледи за бойни водни единици. Друга постройка е пазарът (marketplace). От нея ще може да закупите всички предмети, които се намират на дадената карта. Пазарът често ще подменя стоката си, за да освобождава място за нова.

Последната сграда е пивницата - мястото, където неутралните герои седят и сърбат бира в очакване някой да ги наеме. Противно на очакванията, те имат три обикновени и една ultimate магия. В бетата е включен т. нар. Dark Ranger - някогашни "командоси" в армиите на върховните елфи. При инвазията на немъртвите над Куел'талас обаче много от тях загинали и впоследствие били възкресени като тъмни рейнджъри. Не са в съюз с която и да било фракция и са опитни в изкуството на черната магия.

Дребни промени

Освен всичко изредено до този момент, Blizzard са нанесли и куп други мънички подобрения в своя експанжън. Така например цените на повечето сгради, с изключение на олтарите, фермите и казармите, са променени. Всички магьосници пък са ребалансирани. Те вече имат нов тип броня (unarmored) и атака (magic). Също така по-голямата част от напредналите постройки се строят по-бързо; след като изучите даден ъпгрейд, се появява надпис, който ви информира какво точно сте изследвали; употребата на Town Portal-а е опростена; вече виждаме точния брой на единиците, които се намират във вътрешността на сгради, като бункерите на орките и златните мини на нощните елфи; магията престава да наранява механичните юнити...

В общи линии списъкът с промени е почти безкраен. По думите на Blizzard, The Frozen Throne е 90 процента завършен. Можем да очакваме скоро (а вероятно дори и в следващите бета-пачове) още четири неутрални герои, един-два допълнителни ъпгрейда за хората, мощни предмети, други дребни екстри в геймплея и т.н. Финалната права наближава. Скоро ще дойде и краят на юни, когато The Frozen Throne ще заледи екраните на мониторите ни и ще ни обрече на множество безсънни дни и нощи.

Владимир Тодоров

За Студената война, секретните оръжия и новия стар супертаен агент

I.G.I.-2 COVERT STRIKE

След 11 септември войната срещу световния тероризъм е може би най-експлоатираната тема в медиите и обществото. Досега компютърните игри бяха донякъде пощадени от общата истерия. Задаващият се евентуален военен конфликт в Близкия Изток обаче също се обяснява, тълкува и оправдава с тероризъм. Поне косвено. Затова и игри с достатъчно конспиративен характер имат шанс да привлекат вниманието върху себе си.

IGI 2: Covert Strike е продължение на появилата се преди две години игра Project I.G.I.: I`m Going In. Очевидно притиснати от крайния срок тогава, авторите на играта не са имали никакъв друг избор, освен да създадат запазената марка "I`m Going In". Това толкова несериозно заглавие с леки дебилни оттенъци по никой начин не подхождаше на историята за агент Дейвид Джоунс и неговата секретна организация, грижеща се за глобалната сигурност. Ето защо втората част на играта се нарича просто IGI 2. Без точки, съкращения и простотии. Време е наистина да бъдем сериозни. Под прикритие.

Появилият се преди две години тактически шутър всъщност беше наистина добър. На него се приписват родоначалнически качества на един изцяло нов жанр, в който аркадното пуцане а ла Quake и твърде високият коефициент на реализъм а ла Rainbow Six / Ghost Recon и тем подобни Том Клансови отрочета, си подават ръка в перфектна симбиоза. Историята тогава и историята днес се различават слабо. Отново става въпрос за прояви на постсъветски безразсъдни хулигански изцепки от вида "откраднаха ми молекулярния преобразувател на вируса "Ебола" и вируса "Антракс"; да се обадим в централата в Москва". Първият IGI беше много по-добър от името си. Той съдържаше интересни нива, разнообразни цели, необяснимо висок на места и необяснимо нисък на други изкуствен интелект, но най-вече – с достатъчно издържана повествователна линия, която неусетно те приковава пред монитора.

IGI 2: Covert Strike е поне толкова добър, колкото предшественика си. На моменти дори още по-хубав. На практика в играта са взети предвид

ИСТОРИЯТА

През 1995 година Студената война вече бе само спомен. Сблъсъкът на Изтока и Запада в мерене на военно надмощие и сила вече съществуваше единствено в учебниците по история и в паметта на мнозина като понятие, способно да предизвика ледени тръпки по гърба на онези, преживели това страховито време.

Макар и понятието да бе умряло, войната започна да разцъфва отново. Армиите на Изток и Запад бяха намалени и разоръжени, а бойците бяха изпратени по домовете им. Но все още имаше хора, които не можеха да забравят. Хора, за които мирът означаваше загуба на печалби и влияние. За тях войната щеше да продължи.

Тя продължава и в този момент... нелегално.

TACTICAL SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Codemasters / Innerloop
сайт	www.codemasters.com/igi2
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD





всички критики по отношение на първата част от приключенията на агент Джоунс. Така например вече е налице опция за запазване на играта по време на самата мисия. Преди беше необходимо (безгрешното) изиграване на цялото ниво, като едва след това човек можеше да бъде сигурен, че прогресът му във фабулата е съхранен. Противниковите военни части са станали една идея по-умни. Те се търкалят, викат, вдигат тревога, организират преследване и се стряскат, когато техен другар е покосен от случаен (според тях) изстрел. Всичко това е чудесно, най-вече защото създателите на играта са в крак с времето и новите тенденции в екшън-игрите, където реализмът понякога има значение.

Организацията

IGI е структура, създадена с единствената цел да предотврати всякакви евентуални посегателства над мира и спокойствието в западния свят – независимо откъде, от кого и поради каква причина. Излишно е да се споменава, че IGI е тотално секретна и мисиите се изпълняват в пълна конспиративност. Използването на сила е добре премерено и само при нужда. Не е необходимо привличането на вниманието на официалните власти. Те и без друго не могат да намерят решение на проблема. Както може би вече стана ясно, най-добрият агент на IGI, в чиято самоличност се "напъхвате", е Дейвид Джоунс. Той е перфектно обучена барета от британските части за бързо реагиране SAS, захванал се с изпълнението на мократа поръчка. Срещу нужното заплащане, естествено.

IGI 2 започва горе-долу там, къде-

КОЙ Е ДЕЙВИД ДЖОУНС?

Роден в Кардиф през 1965 година. В детството си се изявява предимно с хулигански прояви. След кратък престой в английски вариант на тукашните ТВУ се записва доброволец в британската армия. След продължителни и изтощителни тренировки, Джоунс се превръща в един от най-добрите и най-уважавани членове на парашутния полк.

След шест години служба на Кралицата той подава заявление да се присъедини към специалните части SAS. Напуска ги след три години заради травма, получена при скок с парашут. След успешното си възстановяване Джоунс е потърсен от IGI (Institute for Geotactical Intelligence), които го наемат като таен агент. С помощта на майор Аня и капитан Харисън той успешно се справя със заговор на бивши кадри от КГБ, целящ детонирането на бойна ядрена глава в атомна електроцентрала, намираща се някъде в Русия. Джоунс продължава да бъде оперативен работник на IGI. Време е за нова мисия.

то завърши първата част. След като спасихме света от намеренията на оръжейния търговец Йозеф Прибой, неговата сексапилна клиентка и цялата сган от продажни спецкадри, сега отново ще се сблъскате с безразборния саморазпад на бившите тайни служби. Те са обхванати от постсъветска мания за печелене на пари и апокалипсис сега за богатите чичковци и лелки на запад от река Одер (обща на граница на Германия и Полша). Подобно на Project I.G.I., IGI 2 разкрива историята си постепенно. Първоначално лесната на вид задача за проникване в противникова база и локализиране на откраднатите технологии се оказва далеч по-трудна. Толкова трудна, че ще са ви нужни 19 мисии, за да развържете заплетения конспиративен възел.

Project I.G.I. спечели както мен, така и други фенове със забавната си история и интересно повествование. IGI 2: Covert Strike се включва добре в създадената традиция, като този път скандинавците от Innerloop са се постарали и върху другите аспекти на играта. И така, започваме мисия.





Играта

Както обикновено, екшънът се предхожда от кратко видео, в което получавате инструкции, информация и съвети относно предстоящата цел. Войникът Джоунс е оборудван с подходяща екипировка, която ще му позволи да придобие достатъчен аванс пред охраната и бойните части на врага. На първо място се нарежда отново GPS-картата, върху която са отбелязани всички по-важни обекти на противниковата база плюс детайлно маркиране на предстоящите цели. Може би най-полезният детайл на GPS-предавателя е, че той локализира и охранителните камери на врага. Освен карта Джоунс притежава и бинокъл, който е с достатъчно голям зуум, така че да разберете местоположението на вражеските сили по терена.

IGI 2: Covert Strike е трудна игра. Дори доста по-трудна от своя предшественик. Подобреният изкуствен интелект на места е побъркващо нереалистичен. Подобно на богове, лошите могат да ви застрелят от невероятни дистанции, като преди това са успели да ви видят на същите невероятни разстояния. Факт е, че в IGI 2 тактиката “тичай, стреляй, айдее, куме!!!” не помага. Не е невъзможно, но е твърде трудно и безсмислено. В контекста на споменатия вече неколкократно изкуствен интелект, противниците ви се организират твърде добре и взимат бързо мерки срещу всяка проява на външна намеса в пределите на охранявания ареал.

Тихото и безшумно придвижване, внимателното елиминиране на противника и доброто прикритие са трите принципа за успех в IGI 2: Covert Strike. За целта ще ви помогнат 30 различни вида оръжия, сред които нож, различни пистолети (Glock, Макаров), картечни пистолети (MP3, Uzi), автомати (M16, Калашников) и др. За разлика от първата във втората част няма да можете да носите безкраен арсенал от 30 вида пушкала. Оръжията са подредени по вид и ако вече разполагаме например с пистолет, ще трябва да го оставите, в случай че искаме да придобиете новата плячка. С този детайл на практика се усъвършенства една от успешните тактики в Project I.G.I., където бе разумно да се използва арсеналът на противника вместо първоначалния, защото амунициите за него бяха по-лесни за добиване – т.е. плячка от убитите.

Технически детайли

В графично отношение момчетата от Innerloop са поработили здраво. Подобренията в сравнение с използвания в предишната част енджин са в посока на разширяване на разнообразието от окръжаваща среда. За мен обаче остана тайна къде са инвестирали усилията си по отношение на хората, тъй като противниците изглеждат чувствително по-грозни в сравнение с Project I.G.I. Освен това системните изисквания са се покачили неимоверно. За пълна графична прелест ще се нуждаете от поне 1,3 гигахерца и 3D-ускорител от по-ново поколение. Сред плюсовете на графичната среда остават безкрайните пространства, които биха отнели часове, за да бъдат обходени обстойно. Освен създаденото усещане за реализъм, така измислените пространства дават нови тактически възможности. Може би най-голямо внимание е отделено за реалистичното пресъздаване на скиновете на отделните оръжия от арсенала. Така Uzi-то наистина прилича на Uzi, а разликата между Макаров и Glock е видна и за дилетанти.

Специално внимание заслужава включената опция за мрежова игра. Тя напомня силно на Counter-Strike. Можете да се разделите в отбори, да си “напазарувате” снаряжение, след което да се захванете с изпълнението на специалните мисии. Доброто прикритие и тактика тук са решаващи.

IGI 2: Covert Strike е трудна и същевременно добра игра. Тя е по-качествена от предшественика си, но за съжаление, не съвсем убедителна в сравнение с пряката си конкуренция. Появилият се през миналия месец Splinter Cell е една идея по-красив и по-реалистичен. Unreal 2 пък предлага значително количество здрав екшън без нужда от много мисловни процеси. В този смисъл IGI 2: Covert Strike по всяка вероятност отново ще привлече вниманието по-скоро на ценителите, отколкото на масата.

Александър Бойчев

ИГРИ НА КРЕДИТ

от EuroLine и ПУЛСАР

Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и

- ✓ **Платете за тях ПО-КЪСНО,**
- ✓ **Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!**
- ✓ **Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.**

КАК?

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

И ПО-ТОЧНО?

1. **Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.**
2. **Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.**
3. **Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!**

ВАЖНО!

До 50 дни гратисен период.

Необходими документи:

- ***За кредит до 2000 лева*** **- лична карта**
- ***За кредит над 2000 лева*** **- потърсете информация на *www.pulsar-games.com***

На вниманието на собствениците на Компютърни зали и Интернет клубове!

Това е вашият шанс да се сдобиете ВЕДНАГА с оригинален софтуер, който да легализира вашия бизнес, и да го изплатите на вноски по ваша преценка и в удобен за вас момент!

ВАЖНО!

Това НЕ Е лизингова схема на изплащане! **В този случай, веднага след като кредитът ви бъде одобрен (в рамките 24часа), вие ще получите фактура за избрания от вас софтуер на името на вашата фирма, независимо от срока, в който смятате да го изплатите! Което означава, че имате пълното право *ДА ИЗПОЛЗВАТЕ ТОЗИ СОФТУЕР С КОМЕРСИАЛНА ЦЕЛ БЕЗ КАКВОТО И ДА Е ОТЛАГАНЕ!* Но не забравяйте, че това не изключва необходимостта от валиден лицензионен договор като задължително условие за ползването на въпросния софтуер!**



ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ УЕБ САЙТ ЗА ПРОМОЦИИ СВЪРЗАНИ С ТАЗИ ОФЕРТА

www.pulsar-games.com

Ето и първата промоция, при която можете да се възползвате от този начин на разплащане:

PlayStation2 конзола + Sony DJ Mix пакет (hi-fi слушалки + музикален диск) + оригинална PlayStation2 игра

569 лв (с ДДС)

EuroLine ПУЛСАР

СОФИЯ, БУЛ."ЦАР БОРИС III" 21
ТЕЛ. (02) 954 98 11

Заглавие, което всеки прохождащ геймър в сферата на ролевите игри задължително трябва да разцъка. Приключение, преведено изцяло на български!



Братушките са добри в адски много неща. Но безспорно най-всепризнатото им качество е правенето и поглъщането на огромни количества водка. Нека обаче оставим шегата настрана. В последно време руските геймкомпании започнаха да създават и невероятно сполучливи игри. Достатъчно е да спомена само две от тях – Etherlords и SeaDogs. И ето, че на хоризонта се появява още едно добро творение. Става дума за преведената изцяло на български език фентъзи ролева игра Spells of Gold. Това, което я отличава от останалите заглавия в жанра, са силните елементи на търговия, заложени в нейния геймплей. Но всичко по реда си. И така, имало едно време, в една далечна земя...

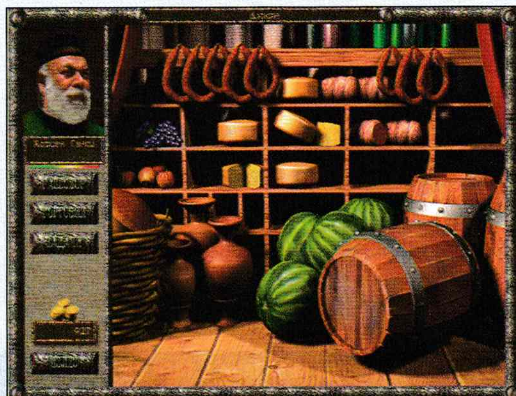
Добре дошли в Локатриен

Spells of Gold разказва за странния фентъзи свят Локатриен. Всичко започва в един съвсем обикновен ден, когато разбойници нападат вашето село и убиват родителите ви. Изплашени до смърт и потресени от случилото се, вие решавате да се спотаите в близката горичка. За ваше щастие ви намира търговецът Мархунд, които разбира за случилото се и решава да ви осинови. Тогава все още не знаете, че той ще промени съдбата ви завинаги. Не след дълго вашият спасител умира и ви завещава своята магическа торба Манрок. Тя прави възможно пренасянето на голямо количество стоки на дълги разстояния. С нея под ръка вие решавате, че искате да изпробвате късмета си като истински търговец. Но това няма да е лека задача, защото тепърва ще трябва да се научите на множество неща, тъй като търговците в Локатриен са всестранно развити личности. Освен да се пазарят те умеят да си служат еднакво добре както с меча, така и с древното магическо изкуство. И тук започва вашето приключение.

В по-голямата си част играта представлява скитане напред-назад из множеството градове и светове продаване на стоки, изпълняването на всякакви странични задачи и във воденето на сражения с най-различни същества. Spells of Gold определено ще се хареса на току-що прохождащите геймъри в жанра, тъй като не е особено усложнена. А и преводът на български улеснява играта за тези, които не са "на ти" с английския език.

Вашият герой

Геймплеят на Spells of Gold предоставя голяма свобода при развиването на героя. Ще можете сами да изберете дали да направите от него добър и честен търговец или да го оформите като подмолен и низък разбойник. Като за начало ще отбележа, че той притежава шест основни показателя, които се повишават с течение на времето. Става въпрос за сила, сръчност, интелект, чар, жизненост и воля. Освен това е снабден и с няколко второстепенни характеристики като "лукс", който определя отношението на търговците и бандитите към вашата персо-





RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Jonquil/Buka/Gramis
сайт	www.gramis.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



на, "торба", от която зависи количеството товар, което може да носите и т.н.

Интересното в Spells of Gold е, че ще качвате нива по три различни начина. Чрез събиране на опит в битките (ниво на воин), чрез търговските си умения (ниво на търговец) и чрез уменията в магическите сфери (ниво на маг). Уменията ви на маг се придобиват от учители, на които трябва да заплатите доста тлъста сума, за да благоволят да ви научат на нещо. Същото важи и за качването на нива по бойни изкуства – те включват увеличаване на майсторлъка с различни видове оръжия – мечове, брадви, лъкове и др., повишаване на вашата издръжливост и прочее.

Търговията е основен елемент

от геймплея на Spells of Gold. Тя е и най-добрият начин за припечелване на пари. В света на Локатриен съществуват над четиридесет вида стоки – банани, зъби, хляб, месо и т.н. Всяка една от тях има специален коефициент на остаряване и колкото повече пътувате с нея, толкова по-негодна за употреба става. А това, от своя страна, често създава доста големи неприятности. Бих ви препоръчал да купувате материали, които не се развалят с течение на времето, защото от тях може да извлечете най-сигурна печалба. Такива например са виното, дървеният материал, бирата и т.н.

В по-късен етап от играта вашият герой ще има възможността да се присъедини и към специални търговски гилдии. Всяка една от тях има определено влияние над земите и хората и може да ви предложи разнообразни специални умения и привилегии. Друг начин за изкарване на жълтици е да се правите на пощальон, разнасяйки писма, документи и други подобни неща от град на град. По този начин обаче няма да печелите така добре, както ако се занимавате с покупко-продажби.

Търговските пътища на Локатриен обаче съвсем не са безопасни. Смъртоносни врагове дебнат зад всеки храст, камък и дърво. Те могат да се разделят условно на два вида. Първите са разбойниците, които не са чак толкова страшни и дори са склонни да преговарят – дайте им няколко жълтици и ще ви оставят на мира. Вторите – немъртвите и дивите животни, обаче желаят единствено вашата смърт. От тях измъкване няма.

В света на Локатриен съществуват пет различни божества. Всяко е покровител на определено нещо. Отерион е бог на войната, Балаор – на магьосниците, Тенара – на нощта, Джоела – на природните сили, а Енарит – на търговците. Почитайте, когото пожелаете, и в замяна на това ще получите неговата благословия, която се изразява във всякакъв вид бонуси. Но внимавайте! Някои от боговете не се разбират особено добре помежду си и имат навика да се карат един с друг. Затова увеличаването на репутацията пред някой може да развали отношението с друг.

Визия

Spells of Gold притежава съвсем прилична графика. Макар и леко еднообразни, градовете са красиви и детайлни. Единствено някои от териториите извън градските порти изглеждат малко пусти и голи, но това се преживява. Има и някои дребни бъгове. Често, когато заговорите някой монах например, който на външен вид е плешив, в диалоговия прозорец ще видите портрет на същото духовно лице, на който обаче той има коса. Това не е болка за умиране, но е доста смешно и очебийно. Има и още някои други подобни дребни кусури, но те определено не развалят общото впечатление от играта.

В заключение ще кажа, че джиткането на игра, преведена изцяло на български език, е наистина удоволствие. Не знам колко от вас са имали тази възможност, защото не са и много игрите от подобен род. Но както вече споменах, Spells of Gold е идеална за всички новаци в ролевия жанр. И не само за тях. Тя не е кой знае колко усложнена и е изключително приятна. Единственият проблем е, че е прекалено дълга. Въпреки това със Spells of Gold руснаците за пореден път потвърдиха, че могат да правят прилични игри.

Асен Георгиев



FREELANCER

Какъв ще бъдете? Търговец, пират, ловец на глави или обикновен пътешественик? Решението е ваше.

Отмират ли космическите симулатори като жанр? Със сигурност не. И Freelancer е живото доказателство. Впрочем не бих определил себе си като най-запаления им фен. Поне не до излизането на въпросната игра. Но за съжаление чак сега разбрах какво съм пропускал с годините, зашеметен от фентъзито и оставяйки в забрава игри като Privateer, Wing Commander и Elite. Тази грешка обаче със сигурност ще бъде поправена. Дано и всички, които някога са мислили, че космическите симулатори са боза, променят мнението си, веднага след като надзърнат в необятната вселена на Freelancer.

Но за какво всъщност говоря...? Става въпрос за най-новата игра на Digital Anvil – геймкомпания, образувана през 1996 година от Крис Робъртс (бащата на поредицата Wing Commnder). Freelancer се води за нещо като продължение на излезлия преди две-три години Starlancer и се развива осемстотин години след разигралите се в него събития. Играта излезе през вече далечната 1997-ма. И ето че пет лета по-късно, след множество отлагания и проблеми (включително и преждевременното оттегляне на Крис Робъртс), Freelancer най-накрая успя да долети и до нас. Тя не е точно такава, каквато може би всички си я представяхме, но определено предоставя едно невероятно и незабравимо изживяване. Красива, зарибяваща, ефектна и необятна – Freelancer е всичко това накуп.

SPACE SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microsoft Game Studios / Digital Anvil
сайт	http://www.microsoft.com/games/freelancer
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
софтуер	Windows 98SE/2000/Me/XP, DirectX 9

PC CD ROM
1 CD

Предистория

През XXIII век човечеството е разкъсвано и разделяно от една безкрайна стогодишна война. Две враждуващи страни се опитвали да установят върховно надмощие над планета Земя и дори цялата слънчева система. Едни срещу други застанали злата Коалиция и свободното и благородно Съглашение, докато накрая първата не започнала да надделява. Виждайки, че човечеството е на крачка от самоунищожение, Съглашението изстреляло в космоса пет огромни колониални кораба, натоварени със стотици хиляди човеци – представители на различни култури. Тяхната мисия била да достигнат системата Сириус и там, необреме-

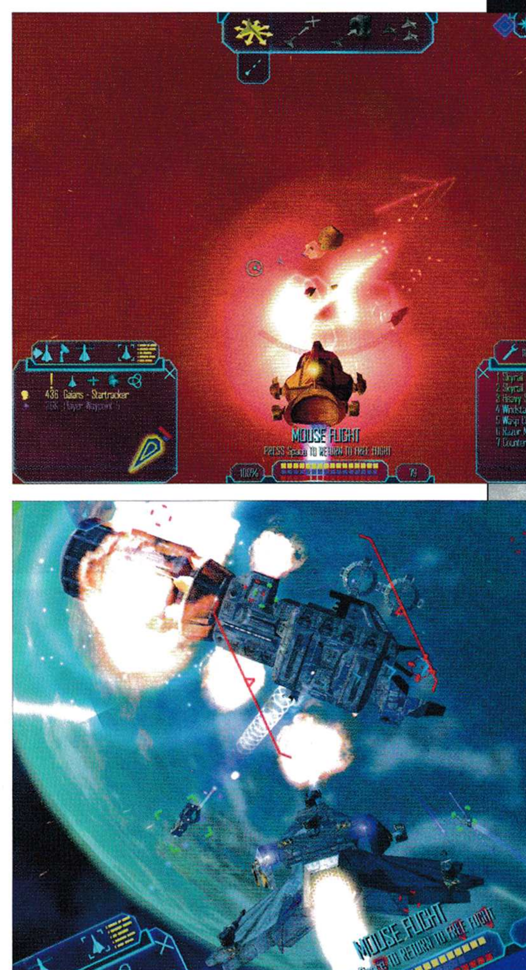
нени от тежестта на войната и далеч от своята родна планета, да се заселят и да изградят живота си наново. Корабите успели да преминат през блокадата на Коалицията и след дълго пътуване пристигнали до целта си невредими. Така човечеството получило втори шанс и започнало нов и спокоен живот.

Изтекли почти осем столетия. През това време, новообразуваните колонии процъфтявали и се развивали самостоятелно, разширявайки все повече своите територии в Сириус. С времето заселниците забравили връзката си със Земята и оставили в миналото спомена за някогашните конфликти. Но нови конфликти започнали да назряват. Един ден незнайна терористична атака унищожила неутралната станция Freeport 7. За ваше нещастие вие се оказвате на нея по време на нападението. Корабът ви, заедно с цялата стока и пари, натоварени на него, са взривени, а вие като по чудо успявате да оживеете и да се озовете на планетата Манхатън. Вашето приключение започва оттук.

Първото нещо, което ще трябва да направите, е да се сдобиете с нов космически кораб. Оттам нататък всичко ще зависи изцяло от вас – накъде ще поемете, с какви задачи ще се нагърбвате, дали ще търгувате или ще плячкосвате. Решението е ваше. Цяла една гигантска и необятна вселена е на ваше разположение.

Фриленсър алфа 1-1, имате разрешение за излитане...

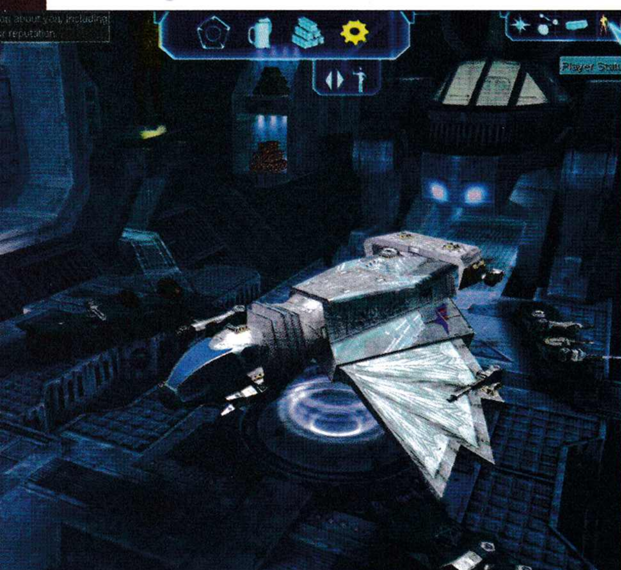
Щом се озовете в космоса, ще се сблъскате с един невероятно удобен интерфейс и крайно опростено и новаторско управление. Може спокойно да захвърлите джойстика през прозореца. Той няма да ви трябва за Freelancer. Колкото и странно да звучи, корабите се управляват безпроблемно благодарение на мишката и няколко копчета от клавиатурата. Установени са два начина, чрез които имате възможност да завивате. При първия трябва да цъкнете някъде на екрана, да задържите левия бутон на мишката и да започнете да я местите в желаната от вас посока. Вторият начин е подобен на оглеждането в почти всички 3D шутъри – той се задейства с едно натискане на интервал. Въпрос на вкус е кой метод ще предпочетете. И двата са крайно удобни и ефективни по време на всякакви ситуации, а за да привикнете напълно към тях, са необходими някак-











ви си десетина минути.

Когато се запознаете с всички тънкости на управлението и разберете на какво точно е способен вашият кораб, може спокойно да започнете живота си на фриленсър – пилот на свободна практика. Като такъв вие ще имате възможност да пътувате от слънчева система на слънчева система, да кацате на която планета или космическа станция си пожелаете, да търгувате и да изпълнявате поръчки за която и да е от десетките общности в играта. Естествено, много от тях се мразят и водят сражения помежду си, докато други са съюзници. Вашата репутация ще се променя в зависимост от това на коя общност сте решили да помагате. Междувременно около главния герой на Freelancer ще се върти силен и зарибяващ сюжет, изпълнен с напрежение, екшън и изненадващи обрати. Ще трябва да разберете причините за взривяването на Freeport 7 и да откриете тайната на мистериозен извънземен артефакт.

Планетите и космическите станции

във Freelancer са адски много на брой. За съжаление самите те не се различават кой знае колко помежду си. Сградите, които ще откривате на тях, се свеждат до няколко типа. Барът е мястото, където получавате задачи, научавате клюки и четете последните новини. Освен него съществуват и три вида магазини – за екипировка (снабдявате се с всичко необходимо за вашия кораб – оръжия, амуниции, енергийни щитове и прочее), за кораби (купувате нов и продавате стария) и за общи стоки (място, където ще може да търгувате). Когато се намирате на някоя планета или станция, няма да имате директен контрол над своя герой. Неговото управление се свежда до едно единствено кликване върху сградата, която искаме да посетите.

На пръв поглед разстоянието между отделните планети е ненормално дълго. Придвижването между тях обаче е изключително опростено. От една страна, това става чрез специални "тунели", които са нещо като магистрали, свързващи ключовите станции и планети в системата. Освен тях може да използвате и т.нар jump holes, които се появяват на различни места във вселената и предоставят изключително кратки и удобни маршрути. Вероятно се чудите как по-точно ще успявате да се ориентирате в един толкова необятен свят. Digital Anvil са се погрижили и за този въпрос. Когато искаме да стигнете до някаква определена точка в дадена система, но не знаете какъв точно е пътят до там, може спокойно да отворите своята навигационна карта, която ще ви начертае най-краткия възможен маршрут. А вие трябва просто да го следвате.

Една жива вселена

Най-голямото преимущество на Freelancer се крие във факта, че ус-



пява да създаде усещането за една необятна и изпълнена с живот вселена. Станциите ще ви приветстват, ще ви предупреждават или ще искат да сканират товара ви за контрабанда. Около вас ще прелитат различни видове кораби – било то бойни, търговски или транспортни. И всеки един от тях ще следва своя мисия или отправна цел. Дори ще имаме възможност да установяваме контакти и да провеждаме кратки разговори с кръжащите около вас кораби. Често ще попадаме на засади от пирати или ловци на глави, които ще се опитват да ви оберат или унищожат. Космическите станции, от своя страна, са създадени със стил и въображение, а планетите са огромни, красиви и обвити в бледо сияние. Когато сте около тях, ще прихващате различни радиосъобщения и разговори. Хубавото е, че дори и сега, след множеството часове, прекарани с Freelancer, все още продължават да ме изненадват всякакви дребни и скрити на пръв поглед детайли. Например, ако се насочите към някое слънце, корабът ви, естествено, ще се взриви. Ако пък се опитаме да кацнете на дадена планета директно, без да използвате специалните за тази цел "пръстени", земната атмосфера ще ви довърши.

Битките във Freelancer са динамични и ефектни. А средствата, с които ще ги водите, са всякакви по вид. Няма да останете разочаровани от предлагания набор от регенериращи се енергийни оръжия, ракети, торпеда, мини и т.н. Корабите пък могат да се разделят най-общо на бойни и търговски с техните разновидности и класове.

Що се отнася до графичното и звуково оформление, всякакви суперлативи са излишни. Сигурен съм, че няма нужда да ви убеждавам колко добре изглежда Freelancer и каква яка музика притежава. Вижте и повярвайте.

Недостатъци

На първо място бих изтъкнал еднообразните диалози с хората в бара и магазините. След третия разговор репликите ще започнат да ви лазят по нервите. Но за щастие не е необходимо да ги изслушвате въобще. Също така ролевите елементи в Freelancer можеха да бъдат малко повече. Напълно разбирам, че това е космически симулатор, а не RPG. Обаче, от друга страна, две-три статистки и десетина специални умения, които да избираме от време на време, биха паснали перфектно. Но за съжаление ще трябва да се задоволим единствено с факта, че главният герой качва нива, от които зависи кои кораби и оръжия може да употребяваме.

На трето и последно място – страничните задачи са леко еднообразни. Те се изразяват предимно в това да унищожите всички вражески кораби на дадена станция, да плените някой престъпник, да ескортирате еди-кой-си търговски кораб до еди-коя-си планета и т.н. В самото начало е забавно, но не след дълго ще усетите как всичко започва да се повтаря. За сметка на това обаче задължителните куест мисии са адски интересни, разнообразни и напрегнати.

Въпреки изброените по-горе кусури Freelancer е една изключителна игра. Опростеният интерфейс, динамичните битки и увлекателната история ще ви приковат на стола пред вашето PC в продължение на няколко безсънни нощи. Освен силна солова кампания играта предлага и не по-малко интересен мултиплейър, в който вие и вашите приятели ще може да изследвате вселената (без да сте обвързани с някаква главна цел) и да поемате най-различни случайни мисии. За съжаление обещанията за нелинеен геймплей не бяха изпълнени напълно или поне не толкова добре, колкото се очакваше. Но това не е от кой знае какво значение, защото Freelancer е просто един маниакален космически симулатор.

Владимир Тодоров

Дали това ще е поредното разочарование за феновете на Heroes или нещо, което ще върне старата слава на поредицата? Потърсете отговора по-надолу...



През годините поредицата Heroes се превърна в еталон за походова стратегия, докато не се появи фаталната четвърта част. Геймплеят ѝ беше преработен основно и това допринесе за загубата на част от тръпката, която държеше феновете по цели денонощия пред PC-то в очакване на следващата битка. Това сигурно беше и причината за уволнението на половината персонал, трудил се над играта. Последва един експанжън – The Gathering Storm, който се очакваше повече заради това, че оправяше някои бъгове, а не защото добавяше новости. Беше обявено второ разширение – Winds of War. То беше готово още през средата на януари, но се появи чак сега.

Да започнем с историята

Фабулата ни пренася в кралството на хората – Чанон (Channon). Най-заможното в света. Пет лидери отправят поглед към богатствата, натрупани в столицата Райлос. Първият от тях е крал Спаз Матикус – новият владетел на малък остров, наречен Орилиус. Кралят изглежда не е добре с главата, защото смята да завладее целия свят. Следващият е варваринът Манг. Той е племенник на господаря на северните земи, изпратен да разшири територията на кралството на варварите. Третият е Мистерио Величествения. Неговата цел е да намери тайната на безсмъртието. Тайна, известна само на владетелите на Чанон, които не я споделят с никого. И след като дипломацията се проваля, на помощ идва грубата сила. :-) Следващият претендент е елфът Еруман Револ, пазител на Арбон'ал. На него му е омръзнало да гледа как хората изсичат любимата му гора и е решил да изкорени проблема като превземе Райлос. Последният е представител на немъртвата паплач. Барон Вон Таркин е владетел на пустеещите земи, познати като Коресан. Той е решил да смаже всички останали живи същества и да ги превърне в армия от немъртви.

Както виждаме, до една кампаниите са със завоевателна цел. Първата задача на всички лидери е да нападнат граничните градове на Чанон. Ако направим съпоставка с историята на The Gathering Storm, то в тази част може да сме сравнително доволни от фабулата (в първия експанжън историята беше меко казано банална – пет героя, които щели да спасяват света от лудия магьосник Хексис). Имаме общо шест кампании, пет от които ви поставят в ролята на различните лидери, а последната е самата битка с кралството на хората. В нея имаме на разположение и петте героя.

Добре е да пристъпим към

конкретните новости

Освен гореспоменатите шест кампании имаме на разположение

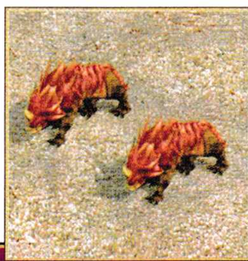
ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	3DO/New World Copmuting
сайт	www.heroes4.com
хардуер	Pentium 350 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM 1 CD

НОВИ ЕДИНИЦИ

FRENZIED GNASHER
Здраве: 300
Поражения: 40-55
Атака(melee): 40
Атака(ranged): N/A
Защита(melee): 40
Защита(ranged): 40
Брой изстрели: N/A
Скорост: 4
Придвижване (по приключенската карта): 21
Способности: Berserk, Immune to Magic
Цена: 4000 злато, 2 кристал



CATAPULT
Здраве: 200
Поражения: 20-34
Атака(melee): 14
Атака(ranged): 28
Защита(melee): 28
Защита(ranged): 28
Брой изстрели: 12
Скорост: 0
Придвижване (по приключенската карта): 17
Способности: Greek Fire, Siege Capable, Mechanical, Ranged
Цена: 3000 злато, 6 дърво, 2 руда (ore)



MEGADRAGON
Здраве: 1000
Поражения: 50-100
Атака(melee): 50
Атака(ranged): N/A
Защита(melee): 50
Защита(ranged): 50
Брой изстрели: N/A
Скорост: 7
Придвижване (по приключенската карта): 30
Способности: Magic Resistance, Arc Breath Attack
Цена: N/A







още 45 карти за мрежова или солова игра, шест нови неутрални сгради и три нови същества. Новите сценарии не са нещо революционно – повечето от тях са със средна големина (има само един-два с large size). Това допринася за по-бързото им и динамично изиграване. За съжаление при тях липсват новите същества и неутрални сгради, но с добре направения map editor можете за нула време да поправите тази сериозна грешка. 20 от новите карти са нещо като RPG. Имаме основен герой, който трябва да свърши дадена задача. Разбира се, можете да превземате и развивате градове, но картите са по-скоро нещо като ролеви кампании.

Да преминем към новите сгради. Те са общо шест на брой и до една са неутрални – Dark Knight's Sanctum, Gargantuan Dell, Goblin Armory, Ward of Sorcery, Beast Pen и Siege Workshop. Първите четири ви дават възможност да наемате съществата от първия експанжън – съответно Dark Champion (undead-ски вариант на Champion-а, но с регенерация и магията Terror), Gargantuan (могъщ стрелец, който стреля два пъти на ход с мощна атака като на циклопа), Goblin Knight (бърза и мощна единица с винаги активен Stone Skin, която пренебрегва умението First Strike на противника, ако го има) и Evil Sorcerer (маг, който владее 4 много мощни магии).

Последните две сгради – Beast Pen и Siege Workshop, ви предоставят две от новите единици. Първата ви дава възможност да наемате Frenzied Gnasher (gnash – скърцам със зъби) – мощно същество, което е напълно имунизирано срещу магия и притежава умението берсерк, т.е. не можете да го управлявате, а то си прави каквото иска. Втората единица е Catapult – тази машина влиза в действие както при обсада (само с една-две такива разбиваме портата на крепостта за отрицателно време), така и на голо бойно поле. Има огромна атака, нанася пълни поражения на всякаква дистанция или зад стените на крепостите, но търпи 50-процентова санкция за стрелци (нанася 50% damage при близък бой).

Последната нова единица е мегадраконът. Този гущер може да сте го срещнали единствено в сериите Might & Magic. В една от тях имаше куест да занесете яйце на мегадракон на дадено NPC, а в друга даже се биехме срещу бебе на мегадракон, което беше доста кораво. Това същество не може да го наемаме от неутрални сгради. Единственият начин да го притежаваме е чрез уменията charm и diplomacy или магията хипноза. Освен че има зверски поражения и здраве, огнената му атака нанася пълно поражение на ВСИЧКИ единици около атакуваната мишена.

Графиката на Wind of War не е променена – голям пропуск, според мен. Но да не забравяме, че това е просто един експанжън. За звука може да се каже почти същото – все пак саундтракът е доста добър. За него пак е отговорен Роб Кинг от Green Street Studios, който композира музиката за игрите на 3DO.

От всичко това по-скоро можем да сме доволни. Winds of War е един доста добре направен expansion. Ако все още сте верни на поредицата на 3DO, то няма да е зле да си го намерите и да се впуснете във "Ветровете на войната".

Кирил Илиев



Praetorians

Великолепна
антична стратегия
от създателите
на Commandos!





Напоследък в необятното Интернет пространство се изля доста информация за една игра, която повечето от нас очакват с голямо нетърпение. И най-накрая тя вече е факт и имам удоволствието да я представя пред всички вас. Praetorians е чисто и просто една маниакална реално-времева стратегия, в която са вложени адски много усилия.

Единственото нещо, което ми се стори малко странно около нея, е заглавието ѝ. Защо са я кръстили така? Наистина в нея става въпрос за Цезар, Древен Рим и т.н., но ролята на преторианците в цялата тази работа е съвсем незначителна. Те всъщност са личната охрана на Цезар, а също така и едни от най-елитните части в непобедимата римска армия. Но както и да е, името не е от такова голямо значение. Важното е, че играта наистина има какво да предложи.

Нестандартният геймплей

я прави напълно уникална и единствена по рода си. Товa не е просто поредната стратегия в реално време, която е пусната на пазара с цел зальгване на феновете. Това е Продукт с главно "П". :-) Той е дело на испанците от Pyro Studios – автори на невероятната поредица Commandos. Трябва да отбележа обаче, че Praetorians се различава коренно от предишното отроче на компанията. Но това определено не трябва да ви разочарова и в следващите редове ще разберете защо.

Няма начин да не забележите впечатляващото начално филмче още преди първата кампания. Обикновено не обръщам голямо внимание на тези неща, но по-добре направена анимация от тази досега просто не бях виждал. Общо взето историята в играта се върти около исторически факти, свързани с Цезар и неговите завоевателни кампании из Стария континент. Мисиите са разнообразни и много зарибяващи. Отначало нищо чудно да ви се сторят малко трудни, но не се отказвайте. С натрупването на опит ще свикнете.

За проблема с трудността допринасят и голямото количество нововъведения в овехтелия и изтъркващ се жанр. Като чуете за стратегия в реално време, какво ви хрумва? StarCraft и WarCraft? Е, мога да ви кажа, че представата ви за този жанр ще се преобърне, веднага щом видите Praetorians. Тя ви дава възможност да поемете управлението на три различни една от друга фракции – римляни, египтяни и варвари. Всяка една от тях има свой собствен набор от единици, стратегии, умения и обсадни приспособления.

Сгради почти няма

Постройките са последното нещо, за което ще трябва да се притеснявате. Те са един изключително малък процент от геймплея на играта. Няма да е нужно да събирате и ресурси, защото главният фактор, на който са заложили авторите, е умелото управление на войските, а не на сръчното събиране на злато,

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Pyro Studios / Eidos
сайт	http://www.praetoriansgame.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video Card, Windows All, DirectX 8.1



1 CD



дърва, минерали и други подобни шитове. ;)

За да може да извадите свой легион (формация от еднакви войници), ви трябват само три неща. Първо – град, който да превземете. Ако той е неутрален, това става без никакви проблеми. Второ – вашите основни единици (в трите раси те са различни по имена, но изпълняват еднакви функции). В този случай те трябва да построят защитна кула в близост до града. Накрая е необходим герой, който да набутате във вече добре укрепения град. Вътре той ще обучава селяните, които ще се превърнат в превъзходни воини. В зависимост от това за какви цели ще бъдат обучавани е различно и времето, за което те ще си научат уроците. Единственият "ресурс" в играта е човешката популация в даденото село. Но тя се възпроизвежда сама и то не много бързо, защото очевидно селяните нямат време за активен полов живот покрай тези ваши легионерски занимания. :)

Като за начало искам да ви разкажа някои неща за условно наречените от мен "основни единици". Функциите им са изключително важни и без тях сте напълно загубени. С тяхна помощ се завладяват селищата, строят се бойни машини и се поправят сгради. Също така те ще са ви нужни и при построяването на мост над река, която не можете да преминете. Основните единици имат възможност и да се бият. Не са от най-силните, но в самото начало могат да бъдат полезни. В атака се съчетават най-добре със стрелци.

Управлението на сбирщината от единици, които наричам легиони, е доста функционално. Не е нужно да казвате на всяка отделна какво да прави, с кого да се бие и т.н. Просто им посочвате къде да атакуват и готово. Естествено, ако имате желание, може да разделите легионите и на по-малки чрез опция в менюто.

Играта е съсредоточена главно върху

мащабните и високостратегически битки

Те обаче могат да приключат изключително бързо и то с лош за вас край, ако предварително не организирате добре своята армия. Половината от същността на играта се състои в това как ще разположите единиците си. Кои ще са най-отпред, дали ще ги подредите като за атака или в защитно положение и т.н.

Също така може да загубите или спечелите битка като вкарате противника си в някой майсторски организиран от вас капан. Например набутвате свои стрелци в дадена гора. След това карате вражеските войници да ви подгонят към дърветата и оставяте стрелците да ги надупчат, възползвайки се от прикритието на гъстите зелени клони. Хубавото е, че не всички единици ще могат да ходят където си искат. Например кавалерията няма

възможност да минава през гора, но за сметка на това не е проблем да прекоси плитка река. Легионерите пък не могат да преминават водните препятствия заради тежките си брони, но нищо не им пречи да претършуват някоя гора. Единствено стрелците могат да ходят навсякъде.

Нововъведения има и при самите единици. Те не се движат, както сме свикнали досега, тоест поотделно, а са групирани в легиони. При трите различни раси формациите се различават по няколко критерия. Например римските са изключително добре строени, ходят малко по-бавно и се състоят от доста по-голям брой хора. При варварите и египтяните легионите са съставени от по-малко количество войници и не са толкова добре строени, но се обучават по-бързо и изискват по-малко популация, за да бъдат направени. Разнообразието е доста голямо, има около десетина вида легиони, като не включваме разузнавачите, които се използват за изследване на картата. Освен единичните умения на някои от героите, и самите единици имат свои специфични способности. Например копиеносците могат да изкарват пиките си напред при евентуални нападения срещу тях, стрелците се приготвят за атака, а легионерите да се строяват в защитна формация – онзи смешен квадрат от щитове, наречен "римско каре", който всички сме виждали в приключенията на невероятно забавните Астерикс и Обеликс.

Когато играете в сингълплейър кампаниите и по-често, когато се мачкате с приятели в мулти, обикновено ще се налага да плячкосвате други селища. Ще ви дам един съвет – когато мислите да превземете някое село, нападнете само кулата на противника, който го е завзел преди вас, а не самото село – ако го унищожите, то няма да ви върши никаква работа. След като разрушите отбранителното съоръжение на врага, накарайте основните си единици да издигнат ваша кула на мястото на



предишната. По този начин ще спечелите власт над това селище. И ако набутате вътре един герой, ще имате възможност да бълвате нова армия.

За да може да обучавате селяните в каквито войници поискаме, трябва да натрупате някоя и друга honor точка, която се изисква от по-силните единици. Точките се натрупват по време на битки. Както вече казах, за да извадите нови единици, трябва да имате герой, който да ги тренира. Може да създадете герой като някой обикновен войник, което става с командата "promote". Лошото обаче е, че можете да имате само по един герой на сто точки от популацията си.

Невероятната графика

допринася за отличната оценка, която ще даде всеки, видял новото отроче на Pyro. Създателите на Commandos този път са решили да запленят геймърите по света както с добър геймплей, така и с невероятна визия. Енджинът е разработен специално за Praetorians. Може само да умирате от яд, ако до момента не сте виждали нито един скрийншот от играта. Гледката оп-



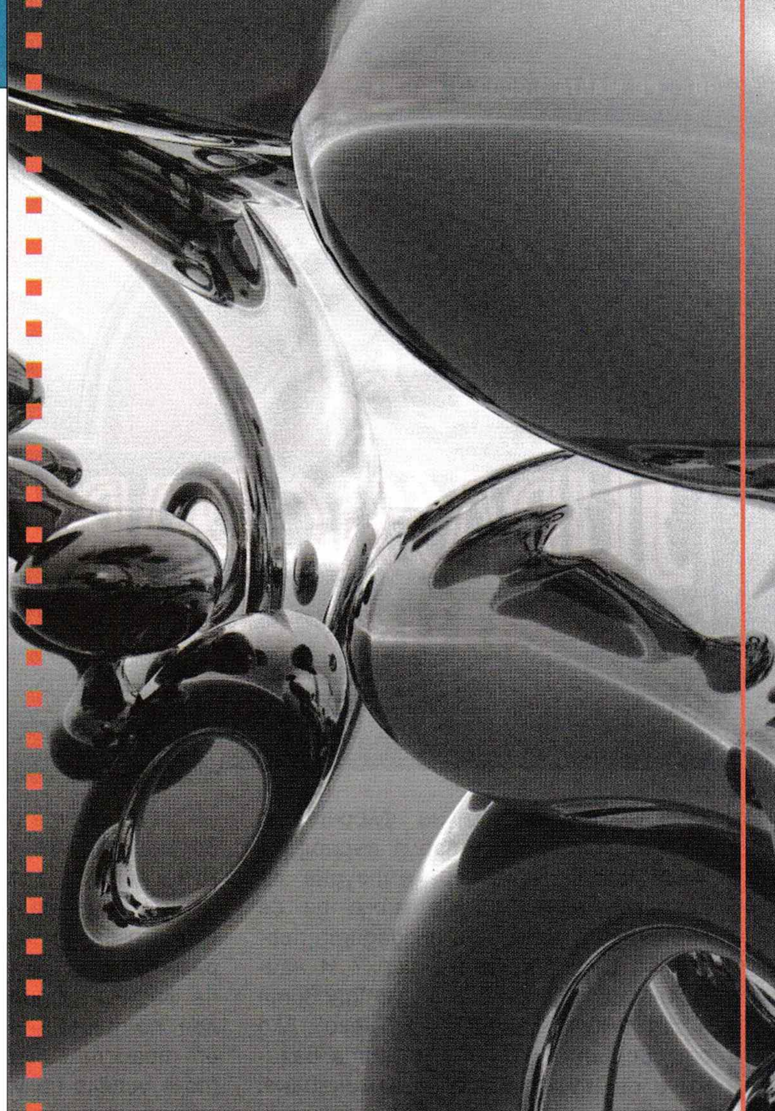


ределено си заслужава.

Най-голямо впечатление обаче ми направи снегът. По-реалистично пресъздадени климатични условия не съм виждал никога досега. От друга страна, хората са изключително детайлни и дори когато приближите камерата максимално, пак изглеждат адски добре. Постройките, които не са кой знае колко много на брой, също са перфектни, а реките текат почти като истински. Дори ще се натъкнете и на супер красиви водопади...

Но стига приказки. По-добре е да се уверите със собствените си очи какво представлява Praetorians. На финала мога да добавя само, че съществуват различни видове стратегии. Такива като класическия BroodWar, сравнително новият WarCraft III, а за феновете на походовите – Heroes of Might and Magic. Но такава като Praetorians още не бях срещал. Според мен в нея са вложени идеи, които и за в бъдеще ще бъдат прилагани в този жанр. На пръв поглед ще помислите, че играта има нещо общо с Age of Mythology или по старата Age of Empires. Но това е само привидно. Praetorians е качествено ново заглавие, което всеки геймър трябва да изиграе. Мисиите са увлекателни и много от тях са исторически достоверни. Те са над двадесет на брой и предлагат изключително високо ниво на стратегия. Мултиплейърът от своя страна е супер зарибяващ и поддържа до осем играча наведнъж. Графиката е на най-високо ниво, а музиката е приятна за ухото. Това е чисто и просто играта-мечта. Не напразно се вдигна толкова много шум преди нейното излизане. Така че, фенове на компютърните игри, разцъквайте Praetorians и се забавлявайте!

Асен Георгиев







Възкресяването на флората и фауната от втория период на мезозойската ера е трудна задача. Мислите ли, че може да се справите с нея и да създадете първия по рода си Юрски парк? И най-важното, да успеете да установите и задържите контрол над него? Ако отговорът е да, то стягайте багажа и се пригответе за заминаване. Вземете само най-необходимото. Островът, на който ще ви отведа, е същински рай. Той е една огромна тропическа джунгла. Но аз съм сигурен, че вие ще я превърнете в най-доходоносния и ексцентричен парк, който хората някога някъде са виждали.

Когато динозаврите господствали над земята

Jurassic Park: Operation Genesis ви дава възможност да създадете и управлявате увеселителен парк, чиято главна атракция са същества, живели преди милиони години – страховитите динозаври. Преди началото на всяка игра ще определяте формата и характеристиката на своя остров. Дали ще бъде осеян с планини и дървета или ще бъде прорязван от множество реки? Решението е ваше. Едва след това ще започнете изграждането на своя Юрски парк.

За да имате динозаври обаче, първо ще трябва да откриете тяхна ДНК. А това е труден, бавен и скъп процес. Ще се наложи да наемате екипи и да организирате разкопки из различни части на света в търсене на фосили на динозаври или нещо далеч по-ценно – на вкаменена смола от праисторическите дървета, която е успяла да улови в капана си насекоми, пили кръв от животните от онзи период.

Следващият процес е извличане на необходимото количество ДНК. За да създадете динозавър, са необходими поне петдесет процента от неговата дезоксирибонуклеинова киселина. Из целя свят са пръснати останки от приблизително двадесет и пет тревопасни и месоядни същества от юрския период – велоцирапотори, тиранозаври, брахиозаври, стегозаври, трицерапторси и т.н. А от вас се очаква да откриете, да възкресите и клонирате някогашните господари на земята и да ги поставите като увеселителна атракция в своя парк.

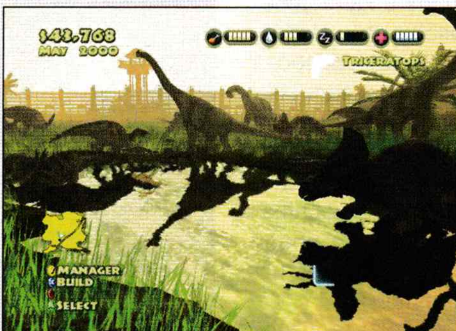
Следващата стъпка в развитието е осигуряване на комфорт за динозаврите. Трябва да сте сигурни, че имат пряк достъп до вода и храна. Впоследствие може да посадите и малко флора около мястото, където се намират. Дърветата карат динозаврите да се чувстват добре. Но имайте предвид, че съвременната флора е отровна за праисторическите същества, затова е препоръчително да посаждате палеодървета. Не трябва да забравяме също така, че доста голям брой от динозаврите са изключително опасни. Затова трябва да изградите и достатъчно високо ниво на сигурност чрез камери, електрически огради, стрелящи кули и прочее. Едва ли искаме да се повтори инцидентът от първия филм на Спилбърг и паркът да затвори врати преждевременно.

Напълно нормално е гостите на Юрския парк да са изключително претенциозни и скептично настроени. А вие, като управител, ще трябва да изпълнявате всяка една тяхна прищявка и да се съобразявате с различните им вкусове. Едни имат нужда от вълнуващи приключения, други лаптят за пълна автентичност, трети са дошли тук, просто за да се забавляват и прочее. Ще отваряме магазини за храна, ще строите тоалетни, места за отдих. Ще определяте типа и цената на отделните продукти, ще се грижите за чистотата на парка и т.н. Освен това трябва

SIM PARK

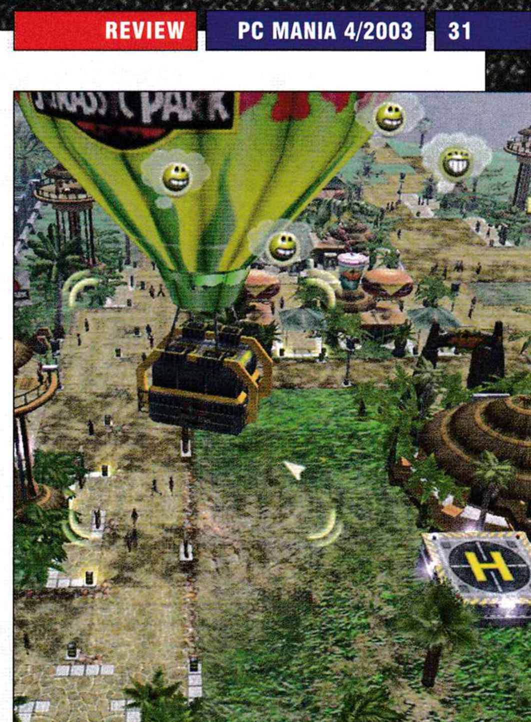
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Vivendi Universal / Blue Tongue
сайт	http://jpthegame.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD









да имате предвид, че посетителите имат минимална видимост през огромните електрически огради. Тук идва ред на специални атракционни приспособления, които ще улесняват достъпа до динозаврите и същевременно няма да излагат посетителите на потенциална опасност. Става въпрос за различни издигащи се платформи, балони и всякакви други щуротии, чрез които може да припечелите пари. Дори ще организираме и сафари-разходки във вътрешността на парка чрез специално пригодени за тази цел джипове.

Критични положения

И все пак бедствените ситуации понякога са неизбежни. Те се предизвикват предимно от силно раздразнени хищници – тиранозаври, велоцираптори и т.н. Тогава трябва да се действа светкавично и изключително находчиво. Мятаме се на своя хеликоптер и готово – поемаме неговото управление! В това се състои и най-голямата разлика на Jurassic Park: Operation Genesis в сравнение с всички останали игри от този жанр. Пилотираме хеликоптера до възникналия проблем и го разрешаваме като или избиваме подивелите динозаври един по един със своята ловна пушка, или ги приспиваме. След време ще може да се качите и на автомобил и да разгледате парка съвсем отблизо, да правите снимки на динозаврите си и впоследствие да ги използвате за рекламна кампания. Тези елементи правят геймплея на играта свеж и забавен. Само едно ме подразни – колата минава директно през дърветата сякаш не съществуват. Единственото нещо, което прави, е просто да ги поклаща.

Графичният 3D енджин, макар и малко тромав, е доста добър. Особено що се отнася до динозаврите. Те са изключителни. Може да ги наблюдавате как плавно и грациозно се разхождат из растителността, как похапват или дремят, заровили глави във високите треви. Как се бият помежду си или се движат на стада. От колоните си пък ще чувате спокойни и мощни ревове, носещи се от вътрешността на острова или тежки стъпки на някой по-голям динозавър. А музиката е взета направо от саундтрака на филма "Джурасик парк", композиран от самия гений Джон Уилямс.

Преди да завърша ще направя една дребна уговорка – играта няма нищо общо със сюжета на първия филм. Тя обаче е уловила перфектно неговата атмосфера и е коректна спрямо всеки един детайл. Ваши консултанти ще бъдат действителни герои от "Джурасик парк" като д-р Грант, неговата партньорка Ели и самия Джон Хамънд. Те ще ви наставляват и постоянно ще ви подпомагат при създаването на динозавърския парк. Също така много от сградите ще ви се сторят адски познати – техният облик е взет директно от самия филм.

Jurassic Park: Operation Genesis е една хубава игра

Опасявам се обаче, че нейният геймплей не е толкова зарибяващ, колкото ми се искаше. Дори и дузината отделни "екшън" мисии, в които ще изтребваме озверели хищници, ще правите снимки на мирни тревопасни създания, ще изследваме поведението на динозаврите в различни климатични условия, ще спасяваме закъсали посетители и т.н., едва ли ще са в състояние да ви задържат на екрана за по-дълго време. Но ако сте фен на филма "Джурасик парк", проявявате интерес към динозаврите и подобен род игри, то Jurassic Park: Operation Genesis ще ви допадне при всички положения.

Владимир Тодоров

Особености на руския национален симулатор

IL-2 STURMOVIK forgotten BATTLES

Самолетният симулатор е жив и още рита. Въпреки че за последните няколко луни кохортата на този вид игри е оредяла, все още се намира по някой и друг мохикан, който да напомни за старата слава. За миналата година симулаторът, който наистина съумя да закрепи положението, бе руският IL-2 Sturmovik. Качеството на графиката и реалистичността на действието му бяха върховни. Успехът бе дотолкова безспорен, че днес, година и малко след началото, сме свидетели и на своеобразния

"Епизод две"

Той се нарича IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles и подобно на предшественика си се занимава с небесата и самолетите на Втората световна. Напълно в духа на своето име (Забравени битки) геймката предлага няколко екзотични въздушни кампании – по една немска, руска, финландска и унгарска. Всяка от тях си има съответните реални корени, поукрасени с един-два странични ефекта. Детайлите в кампаниите обхващат от автентичните езици, на които се говори, до комплект от историческо достоверни машини. Интересното е, че съветският и нацисткият раздел на играта предоставят няколко вида сценарии. Играчът може да лети като изтребител или бомбардировач при това в няколко различни етапа от войната. В симулатора има и американски епизод, но той е достъпен единствено в единичните предварително заложени мисии.

По отношение на другите елементи – самостоятелно организираните мелета и мултиплейъра, човек може да застане зад почти всички страни, включили се насериозно през войната. В групичката от екстра-армии влизат: Полша, Франция, Англия, Румъния, Италия и Словакия (любимата ни татковина отсъства). Допълнителните нации не предлагат нови самолети за летене, а единствено вариации в логотата по крилата и корпусите. Въпреки това аеропланите са едно приятно множество, леко позапълнено в сравнение с предшестващата игра. Това ще рече към тридесетина управляеми хвърчилки плюс големичко стадо от още доста неконтролируеми машини. Разделянето на отделните видове самолети по страни е в полза на съюзническата групичка. "Добрите" имат с около двадесетина процента по-голям избор в сравнение с фашистите. Наличните чудеса и за двете фракции са от всичките етапи на войната. Разполагате както с отживели двуплощници, така и с първите наченки на реактивната авиация. Страхотното е, че всеки един от летящите зверове е изпипан до най-мижавите малки детайли – от ръчките в лявата част на кабината, през оръжията до особеностите на боята, покриваща самолета.

Окраските

с които са нашарени аеропланите. Отговарят на историческите си еквиваленти. При това всеки има поне по две избираеми вариации на окраската. Някои от по популярните аероплани разполагат и с по пет-шест. Във Forgotten Battles са пресъздадени и външностите на машините, принадлежали на някои от най-големите асове на войната. Отделно има и десетина напълно измислени боядисвания, както и няколко други възможности за дребни вариации във връзка с означенията на съответните бойни части.

Подобно подробно отношение, макар и в по-малка степен, изплува и при пълния набор наземни и наводни единици. Играта бъка от различни камионетки, танкове и за каквото се сетите още. Може би най-интересните чудеса, на които може да се попадне, са легендарният крайцер "Аврора" и комплект от още два-три морски съда, изявили се през Втората световна.

Последният елемент от исторически достоверните задълбавания на IL-2 е релефът на нивата. Дърветата и рекичките отговарят на реалните си събратя. Единственият недостатък, породен от целия перфек-

FLIGHT SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft / Maddox Games
сайт	www.il2sturmovik.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM 2 CD





ционизъм, са размерите на терените. Някои от тях са толкова големи, че компютър, дори и да е добър, зарежда всички елементи с вбесяващо ниска скорост.

По отношение на

сложността

положението в новия IL-2 е твърде вариращо. Играчът разполага с две страници детайли, които може да променя при желание. Forgotten Battles може да бъде колкото мъчителна, толкова и безгранично лека. Ако симулаторът се пусне на най-високо ниво на трудност, човек се изправя пред нещо като малък ад. В него дори запалването на двигателя и излитането са въпрос на неколкодневни тренировки, а целият полет се изпъстря с всевъзможни малки операции, които трябва да извършвате, за да не се понесете като метеорит към майката земя. При пълната противоположност – на най-ниската трудност – нещата заприличват на някоя изключително хубава аркада, контролът е лек, стрелбата – точна и т.н. Забавен момент е, че подобно на своя предшественик и тук при бомбардировачите играещият може да прескача от позиция на позиция в кабината, поемайки ролята на всеки от пилотите и картечарите в машината. Наслаждението от полета и битките става пълно, особено като се има предвид, че симулаторът ще ви изправи срещу някои наистина добри противници.

Изкуственият интелект на IL-2 пасва напълно на всички останали красоти. Враговете, въздушни и наземни, са наистина достойни опоненти. Част от мелетата, които се организират в свободните мисии, са не по-различни от някоя здрава пуцаница с ботовете на UT 2003 (в добрия смисъл на думата).

Като графика Forgotten Battles избива цялата налична риба. Не мисля, че до момента има симулатор, който да вади такова качество на изображението. Дори всепризнатият Microsoft Combat Flight Simulator предлага картинки, които са с една идея назад. IL-2 ни поднася почти перфектно изрисувани самолети и цяла кошница от невъобразимо приятни визуални ефекти. Системата за пораженията и стрелбата може да трогне и най-инертния играч. Дупките по обшивките, пламъците и дима са просто страхотни. Моментите, свързани със светлината и облачетата, както и подробната наземна повърхност, допълват усещането за визуална перфектност.

При звука има отново цяло стадо детайли и детайлчета. Отделните самолети ръмжат по съвсем различен начин. Същото важи и за всевъзможните вариации на тема огнестрелно оръжие и бомби. Добавени са и няколко ефекта, свързани с особеностите на полета: свистенето при различните маневри, задавянето на двигателя и т.н.

В общи линии IL-2 е симулатор, който задължително трябва да попадне на PC-то ви. Чудото е една от най-добрите авиационни геймки, излизали някога. Forgotten Battles спокойно ще заплени всеки не по-зле от някой прехвален 3D шутър или стратегия. Тъй че заредете се с кафе, изключете телефона, избършете праха от джойстиците и се захващайте с джиткане.

Сергей Ганчев



Годината е 2005-та. В умовете на мнозина старите конфликти от 20 век са забравени. Това, което е останало от тях, са прашните книги, залежали по рафтовете на библиотеките или в още по-прашните архиви. И единствената полза от тях е да се превърнат в сценарии за филми. Истории, разказвани от дядовци на внуци, изглеждащи все повече и повече невероятни за младото поколение, живеещо в свят на глобален тероризъм и свирепи регионални конфликти.



Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield

Поредна серия от сапунената опера на Том Кланси или нещо много повече...?

Но не всичко, което е погребано, е мъртво (хе-хе, добра сентенция:). Старите вражди все още се просмукват. Старите тайни си остават неразкрити. А старите врагове отново може да се покажат на светло и да възродят древните битки с модерните инструменти на терора.

Само едно препятствие стои между света и терористите (и стари, и нови). Rainbow – международен отряд за специални задачи, готов да се бори със злото във всичките му форми, където и да е по земното кълбо. Твоят отряд.

Концепцията

Да предположим, че никога досега не сте пипвали някоя от игрите от поредицата. В Raven Shield ви се поверява водачеството на елитен интернационален антитерористичен отряд, наречен "Rainbow". Поемате ролята на командира. Преди и след всяка задача и можете да планирате всичко за специфичния случай – от отбора снажни юнаци, които ще ви придружат, и екипировката им, до точния път, по който те ще минат. По време на мисията можете да влезете в тялото на всеки един от осемчленния ви тим и да поведете отбора към победата и трите точки на чужд терен.

Играта се разпростира из 15 доста сложни мисии, свързани сюжетно една с друга. По време на битките става наистина интересното. Там ще разберете дали сте екипирали солджърите си подходящо, а познатата ни от IGI и Delta Force система "One shot – one kill" (по нашенски: изстрел – фрагче) прави играта инфарктна. Не можете да просто да се впуснете в мелето, раздавайки откоси наляво и надясно, а без чужда помощ надали ще печелите сблъсъци с повече от един противник. Именно това е и ключовият елемент на поредицата – игра в отбор. Сам сте нищо и никой, но в комплект с колегите си се превръщате в човешкия еквивалент на месомелачка.

Освен стандартната кампания има още четири типа игри. В Practice Mission ще можете да разгледате нивото, на което се развива действието и така по-добре да предвидите плановете си за кампанията. Lone Wolf напълно отговаря на името си – в този тип мисии, ще бъдете сам. Terrorist Hunt и Hostage Rescue са доста познати на CS феновете. При първия вариант трябва да избиете всички гадове на картата, а вторият, мисля, не се нуждае от обяснение.

TACTICAL SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 2 CD
издател	Red Storm Entertainment / Ubi Soft
сайт	http://www.raven-shield.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video Card, DirectX 8.1

Band of brothers

Когато създавате екипа си, можете да изберете от следните специалисти:

Assault – специализиран за битки от близки и средни дистанции. Може да използва всички оръжия без снайпер.

Recon – това е вашият скаут. Може да се придвижва тихо и да дава информация за позицията на врага. Незаменим по време на нощните мисии или в къщи с изключено електричество.

Sniper – в случай че на картата максималните дистанции не се ограничават до 15 метра, това е вашият човек. Кажете му да ви пази задника, докато щурмувате някоя къща, и ще сте сигурни, че вечерта пак ще можете да си седнете на четирибуквието.

Demolitions – какво е отбор без сапьор. На места терорягите се окопават толкова здраво, че обикновените бомби и светлинни гранати не помагат. Освен това той е единственият, който може да обезврежда поставени експлозиви.

Electronics – накъде без хакер.

Вашите командоси стриктно следват предварително зададения им маршрут по време на мисията, освен ако не им подадете допълнителни заповеди. Добро впечатление прави по-



добреният изкуствен интелект на отбора ви. С дребни изключения той се държи максимално адекватно и реагира правилно. В по-късните мисии обаче започва да стреля по-бавно от терористите и тогава може сериозно да се изнервите.

По време на брифингите можете да укажете не само маршрута, но и някои определени действия – например да се хвърли светлинна, димна или високоексплозивна граната на точно определена позиция, или снайперистът да покрие точно определен периметър. Хората ви са понаучили няколко нови номерца в сравнение с предишната серия. Вече не сте твърдо закован на земята, а можете да катерите стълби и да прескачате през прозорци.

Пушкалата

След като сте избрали хората си, идва време да ги "облечете". Всеки може да носи две оръжия – тежко и леко. Повечето от пушкалата могат да се ъпгрейдват със заглушител, подцевно фенерче, допълнителен поголям пълнител или оптика. Тук заглушителят е представен максимално реалистично – ако го сложите, патроните ви веднага се сменят, губите от далекобойността и поразяващата мощ.

Всяко оръжие има няколко статистики, които пряко зависят на ефективността му. Те са далекобойността, щетите, стабилността и откатът. Разнообразието при средствата за усмъртяване е доста голямо, въпреки че няма нищо ново. Става дума за стандартните пушки "помпи", автоматичните карабини със и без оптика, два снайпера и доста солиден брой sub-machine gun-ове и пистолети. Малка козметична подробност при визуализацията им е, че вече виждате оръжието, а не само мерника.

При екипирането на отбора е добре да се съобразите с картата, на която се развива действието – ако е с повечко открити пространства, то поне двама от тима ви е хубаво да са снайперисти. Ако пък действието на екшъна се развива в сграда, е добре поне трима да са с пушки "помпи" – те са опустошителни на малки разстояния. Гранатите също играят огромна роля, понякога враговете така се барикадират в някоя стая, че ако си покажете носа на вратата, рискувате да загубите ценния орган.

Визия и звук

Rainbow Six:RS използва леко модифицирания енджин на UT 2003. С други думи – имаме прекрасни, висококотекстурни модели на куки, терористи и заложници. Добре са направени и експлозиите и ефекти като огъня от дулата и дима. Още по-добре изглежда интериорът и екстериорът на сградите. Системните изисквания обаче са ужасяващи. За разлика от играта на Epic, тук енджинът не е оптимизиран на макс. Дори при средни резолюции на сравнително добри машини играта започва да насича.

За сметка на това звукът е без грешка и играе огромна роля в геймплея. По стъпките на врага и звуците зад заключената врата можете да се ориентирате не само за позицията и броя на враговете, но дори и за оръжията, с които разполагат.

Всъщност играта се оказа много повече от "поредния tactical shooter на Том Кланси" за моя най-приятна изненада. Наистина, запазена е основната идея на поредицата, но е доста добре пообогатена. А страхотната графика просто няма смисъл да я коментирам – засега това е най-доброто. До появата на SWAT: Urban Justice това е единственото заглавие, което преспокойно може да се използва за сухи тренировки на истински барети. Страшно зарибяваща е, а и синдромът "само още една мисия и лягам!" присъства и тук.

Георги Панайотов

Кой иска да владее вселената...

MASTER OF ORION III



Петък вечер, източно софийско гето. Студеният въздух се надигля от редовните пиянски песни. Калта се опитва да замръзне подобно на някой марсиански зъбер, а далечният ТЕЦ бавно бълва кълбетата зловонна пара. Единственото нещо, което разваля идилията, е странният дивашки танц, който няколко човека изпълняват около компютрите си. Най-сетне многомесечното чакане приключи. Поредната, трета част на зомбиращата Master of Orion се е настанила сигурно върху харддисковете и се е загнездила трайно в съмнително нагънатите мозъци на денсещите. Един от най-добрите походови продукти в индустрията се завърна подобно на каубой от италиански уестърн. Дългият период на безшумна разработка е позволил на авторите от Quicksilver да доведат почти до абсолютно съвършенство оригиналната идея. Master of Orion 3 (наричана за по-кратко и MOO 3) е една прекрасна turn based стратегия, дръпнала далеч пред конкуренцията.

Подобно на двамата си предци, настоящото чудо ще ни забърка в история, развиваща се из дълбините на вселената. Както и преди, всемирът на играта представлява каша от раси, наука, колонизация на нови светове, трепане на лоши, разговори с всички останали, борба с галактически бедствия и т.н.

Сюжет и сценарий отново отсъстват

играчът тръгва от една планета и започва да се развива с надеждата, че един ден ще достигне върховно господство в космическото пространство.

Лошото на цялото това нещо е, че ако любимото ви занимание е да размазвате съседа Гошко на Counter-Strike, то осъзнаването на част от философията на MOO 3 ще ви създаде немалко проблеми. Докато деветдесет и девет процента от новите игри, включително и някои стратегии, изискват примитивни прояви на рефлекси предимно от страна на горните крайници – то настоящото чудо се нуждае от поне малко, да не кажа много, мисловни напъни.

В основата на геймката лежат правилното планиране и способността за частично разгадаване на бъдещето. В най-голяма степен стратегията прилича на миналогодишната свещена крава Civilization 3. Грубо казано, разликите са в мащабите на територията, расите и дизайна на контролните полета. Но докато интерфейсът на цивилизацията е умело прикрит по ъглите, то в MOO 3 всичко е видимо от километри. Това е и причината за стреса, който някои по-лабилни лица могат да изпитат в началото на играта. Просто по-голямата част от екрана е изпъстрен с различни менюта и подменюта.

Ако човек има проблем с латиницата и езика на Елизабет Втора, може да бъде объркан тотално. Дори при англоезичните облекчението идва едва към втория час вглъбено джиткане. Номерът е в това, че играта е едно от произведенията, които подлежат на възможно най-прецизен контрол. Почти всички аспекти на действието могат да бъдат подложени на промяна. От насоките в технологическото развитие, през тренировката на агенти тип 007 до

TURN BASED STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Infogrames/Quicksilver
сайт	www.moo3.quicksilver.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

комплектоването на различните бойни части.

Допълнително МОО 3 е може би и единствената игра, в която освен разнообразие на променливите се дава и достатъчно голяма дълбочина на действията. Правилното управление на планетите и на техните икономически ресурси и научен капацитет може да доведе до силно дръпване в червените точки. Друга хубост е и фактът, че играчът има възможност да положи основата на много от бъдещите си тактически прийоми още преди да е преминал и първия ход. Става дума за избора на страната, зад която ще се застане.

Расите

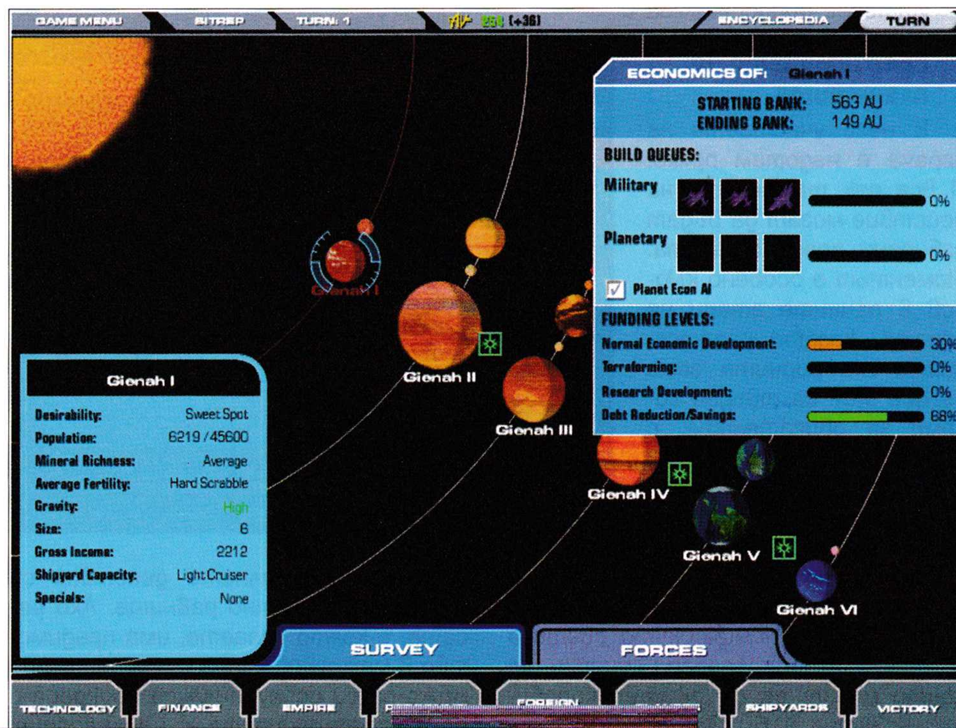
са няколко основни типа, а в отделните класове има по една-две подкатегории. Общо са към петнадесетина. Всяка от тях има определени предимства и недостатъци в областите на политиката, околната среда, науката и т.н. Комбинациите на способностите, които се предлагат, са наистина неограничени. А ако има желание, човек може да модифицира и сам някой от предложените видове. При това елементите, които може да пипа, са доволно много.

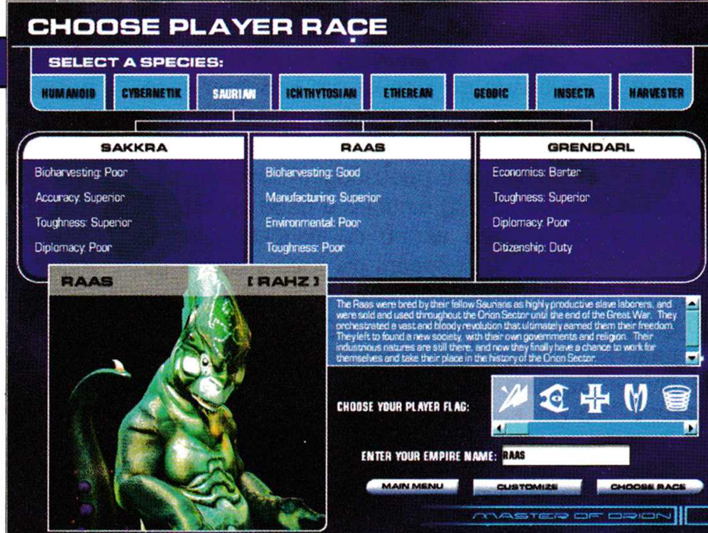
Макар и създаването на свръхсъздания да е ограничено, МОО 3 дава възможност за сътворяване на цивилизации, способни да угодят максимално на стила на всеки advanced user. Иначе развитието може да бъде оставено и на предварително заложените показатели – както по отношение на расите, така и по отношение на самото действие. За съжаление акция от този тип погубва основната тръпка и води до силно увеличаване на шанса за тотална загуба.

Подобна тягостна атмосфера може да предизвика и баталният елемент в играта. Ако не положите понемалко усилие да разучите изкуството на войната, това създава редица проблеми. Докато основната част на играта е походова, то космическите мелета могат да бъдат прекрасно примерче за реално-времеви събития. Играчът може и да не оставя сблъсъците на компютъра, а да поеме контрола и да управлява пряко своята армада. Битките са сравнително бързи и елементарни, корабчетата летят и се пуцат с една приятна скорост.

Военната страна на стратегията

ви дава възможността и за дизайн на собствени звездолети. С развитието на науката ви се предлагат все повече и повече типове двигатели, щитове, бордови компютри и оръ-





РАСИТЕ

Група Humanoid (човекоподобни двукраки):
- Human: Имат проблеми с околната среда. За сметка на това са добри в инвестициите и шпионските операции.
- Evon: Групичка от лоялни граждани с превъзходно отношение към екологията. Недостатъците им са слабост във външната политика и посредствена здравина.
- Psilon: Големоглави човечета. Силни в дипломацията и научните иновации.

Група Cybernetic (машинни цивилизации):
- Meklar: Висока ефективност при наземни атаки, мижава икономика и изключително лошо отглеждане на зеленчуци.
- Cynoid: Надарени са с добри миньорски качества, комбинирани с висока производителност. Справят се зле с враждебните планети и междувидовите контакти.

Група Saurian (гущероподобни):
- Sakkra: Голяма издръжливост, съчетана с липса на добри маниери.
- Raas: Едни от силните производители на биопродукти. Притежават и отлични заводи. Главоболията им са свързани с ефективността при наземните битки.
- Grendarl: Представителите на тази цивилизация имат високо чувство за дълг и плюсчета при планетарните нападения.

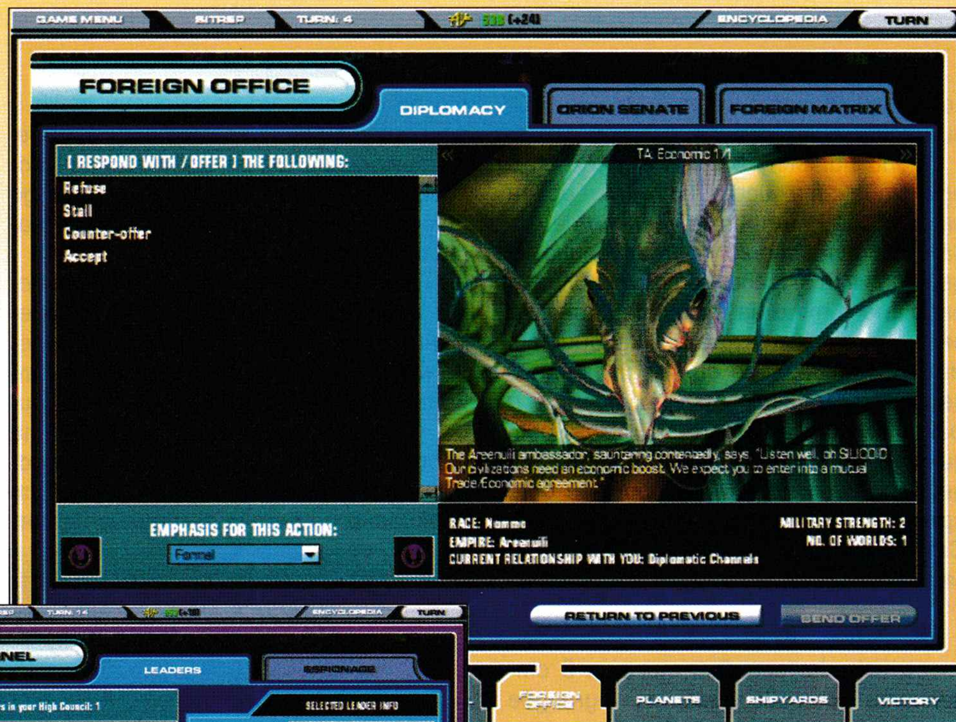
Група Ichthyosian (смесица от риби и мекотели):
- Trilarian: Едни от най-превъзходните и лоялни учени в играта.
- Nommo: Бонусите им са свързани с доброто развитие на науката и дипломацията. Отрицателните им страни се крият в крехката телесна конструкция и лошите рефлекси.

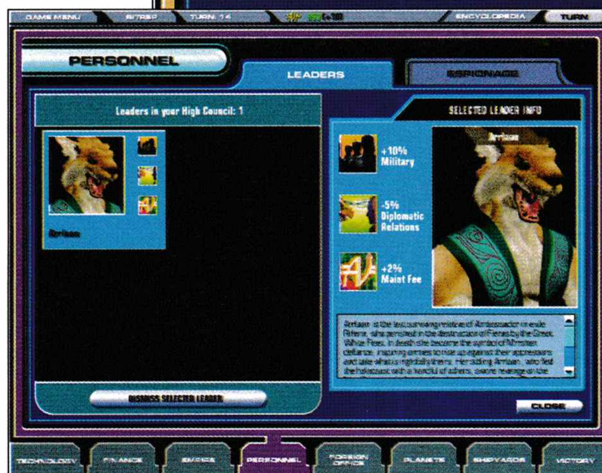
Група Etherean (далечни роднини на медузите):
- Imsaeis: Характеризират се с лоша точност, компенсирана от добри външни отношения и превъзходно адаптиране към условията на враждебните светове.
- Eoladi: добри фермери със слаба минна промишленост

Група Geodic (живот на неорганична, кристална основа):
- Silicoid: Могат да виреят практически навсякъде. Копаенето на минерали е тяхна специалност. Не са подходящ пример за перфектна дипломация.

Група Insecta (членестоноги гадини):
- Klackon: Имат отлична индустрия и слаба изследователска база. Добри са в събирането на ресурси.
- Tachidi: Имат червени точки в графа издръжливост. Минусът им е в лошата икономика.

Група Harvester (изкуствено създадени):
- Ithkul: Расата е продукт на серия генетични експерименти. Типовете са страхотни производители и изключително слаби търговци и дипломати.





жие. От тях могат да се окомплектоват различни по размер сила и предназначение космически корита. Екстрите продължават и с оформянето на бойните формирования. МОО 3 разполага с няколко основни типа армейски групи (флотилии и т.н.), вариращи основно по броя на корабите, от които са изградени. Новопроизведените машинарии остават в резерв и от тях човек може да комплектова желаната бойна час т. При правилен подбор и достатъчно добри съдове играчът е способен да сътвори истински неотразима армада.

Интерес представлява и

превземането на планетите

В него участието на играча е недотам пряко. И все пак тактиките на действие могат да бъдат избирани преди атаката. Моментът е особено ключов в ранните етапи на играта, когато разстоянията от родните земи са все още са твърде големи за двигателите, с които разполагаме.

По принцип картите, по които ще действаме, дори и най-малките, са с твърде прилични размери. Основен момент е пътуването между отделните звезди. Космическите светила са свързани с определени линийки, по които могат да се движат корабите. Колкото и близко да изглеждат две точки в двуизмерния вид на играта, ако между тях няма чертичка, даден звездолет може да прекара петдесетина хода в пътуване преди да е достигнал дестинацията си.

И като става въпрос за звезди – над повечето от тях кръжат немалко планети. Всяка от тях си има определени характеристики: гравитация, повърхност, количество ресурси. Колонизацията на новите свободни светове се осъществява с помощта на съответните звездолети. В случая основен момент играят расата и степента на научно развитие. Ако пък играчът не иска да се прави на някой брутален космически еквивалент на британската империя, може да се отдаде на

дипломация, дипломация и само дипломация

За разлика от много стратегии, в които контактите на съперничещите си страни се свеждат до половин тон магии, олово или барут, в МОО 3 всичко може да мине безкрайно безметежно. Вербалните действия са на съвсем прилично равнище. Ако расата, с която играете, има предимство в междувидовите отношения, то може да си осигури чужда подкрепа и поне десетина пакта за ненападение. Ако пък играчът все пак не е чужд и на по-грубите действия, може да прибегне до мрежа от коварни заговори и подривна дейност. Цял раздел на стратегията е посветен на тренировката и производството на различни по вид шпиони и саботьори. Агресивните акции са изискани и могат да се сведат до убийства на високопоставени противникови учени или други подобни чудесии.

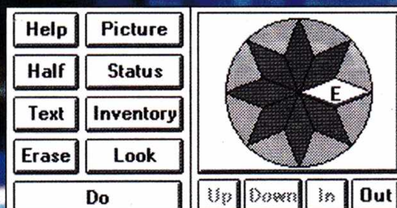
Като резултат от провежданата външна политика може да се стигне и до един от най-приятните изходи на играта. Ако човек се е държал добре и е успял да прикотка повечето нации, то може да бъде проведено общо гласуване на цивилизациите, в което негова милост да бъде избрана за лидер на цялата налична вселена. Недостатък на цялото начинание, свързан с ефективната работа на външното министерство, е, че на моменти всичко може ви да се стори твърде прекалено. Често съобщенията и предложенията на другите участници идват на всеки ход. При тези обстоятелства е необходима солидна концентрация на вниманието – както за съответното отношение към събеседника (любезно, студено и т.н.), така и за съдържанието на ответната нота. Положението може да стане напълно психясващо. Въпреки че същността на стратегия от подобен вид не изисква някакви особени красоти, авторите са се погрижили да създадат наистина приятна атмосфера. Картината е шарена без излишни цветови проблясъци.

Като дизайн и детайлност

всичко може да зарадва и най-злоядите играчи. Едно голямо плюсче е огромното разнообразие в расите. Всяка страна си е отделна и не представлява проста вариация по определена характерна тема. Покрай това идват и разлики във външността на корабите и още един-два елемента, свързани предимно с дипломацията. При анимираните части на МОО 3 положението е страхотно. Клипчетата напомнят на някое класическо Blizzard-ско филмче. Подобно е усещането и при аудиото. Всичко е направено така, че да се слива приятно с фона, без да дава сериозни моменти на дразнение, нещо особено важно особено като се имат предвид дългите часове джиткане, към които предразполага геймката.

Но както и да е – ако се съмнявате в това, което казвам, намерете играта и се убедете сами. Master of Orion 3 ще се хареса не само на носталгично настроените фенове. Стратегията е наистина хубава и има сериозен шанс да си заслужи напълно дълги денонощия, прекарани в нейната компания.

Сергей Ганчев



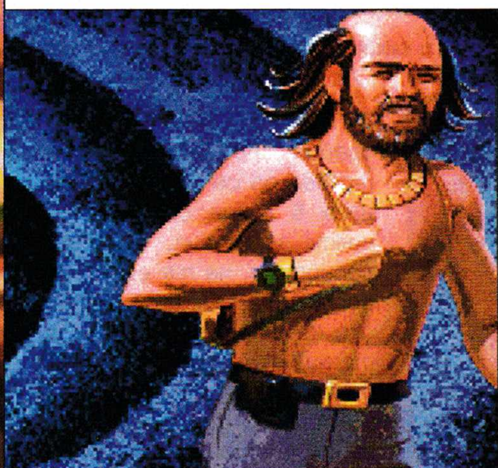


DOWNLOAD



Можете да свалите играта от *http://digital-eel.com/zdim/freegames2/Gateway.zip* (5.35 MB)

Frederik Pohl's GATEWAY



Most of the artifacts discovered on Venus had no practical use and were little more than curiosities. The Heechee had cleaned out most of their useful technology. Or so it seemed until a crochety old tunnel explorer named Sylvester Macklin found a fully functional Heechee spacecraft in a sealed-off tunnel.

Тези дни доста се притеснявах при мисълта, че трябва да измисля начало на тази статия. Струва ми се, че каквото и да се каже за книгата на Фредерик Пол Гейтуей, няма да е достатъчно. Да започна с обяснения на това що е куест и как се играеха ИСТИНСКИ куестове (в истинския смисъл на думата) на времето, пък ми се струва недостойно за този материал. Все пак целта на тази статия е да сгрее сърцата на всички фенове на яките ретро куестове и научната фантастика, които при мисълта за игри от сорта на Space Quest, Star Control и др. забърсват солидна доза лиги. Неговата цел е и да ви припомни за това много добро творение на Legend Entertainment, появило се през далечната 1992 година и накарало много куест фенове, пропуснали да прочетат книгата на Фредерик Пол, да го направят с голям кеф пред мониторите.

Не си мислете обаче, че играта на Legend е виртуална книга или нещо подобно, тя просто проследява 1:1 събитията в книгата. На тези от вас, които не са я чели, бих препоръчал бързо да я изровят от кашоните на родителите си и да я изядат с кориците.

За какво става въпрос?...

Годината е 2077-ма, а земята е в крайно "незадоволително" състояние. Радиацията и замърсяванията, както и проблемите с изхранването на населението, са направили от нашата родна планета едно сравнително неприятно място. Затова пък хората, типично в техен паразитен стил, са налазили Венера и Марс и са изградили колонии. Интересното е, че при посещенията на Венера, те попадат на милиони километри тунели, издълбани под повърхността на планетата. Оказва се, че са направени от мистериозната цивилизация на хичианците. Те са били в технологическия си разцвет преди хиляди години и изведнъж, неизвестно как, са изчезнали безследно, оставяйки след себе си обширни тунели, малко технологии и известни остатъци от изкуството си. Един от заселниците на Венера обаче случайно се озовава на странен хичиански кораб. Човекът си падал авантюрист, качил се в кораба и след дълго пътуване се намерил на странно място. То приличало на астероид или нестандартна комета, цялото облицовано в метал, а на повърхността му имало хиляди хичиански кораби. Това бил...

...Гейтуей!

За съжаление безразсъдният авантюрист успял да сигнализира на землянците, но те засекли Гейтуей и се появили на него след няколко месеца – бедният човечец бил запълнил трапа отдавна. Оказало се, че на Гейтуей, също както на Венера, имало хиляди километри тунели и хората се възползвали от това и заселили и това парче земя. Неприятен бил фактът, че хичианските кораби се движели по предварително зададен курс, но никой човек не можел да разбере точно накъде отлитат те. Много авантюристи-ентусиасти опитали късмета си с хичианските технотронски кораби, но мнозина от тях не се връщали. Поради тази причина Гейтуей Ентърпрайзис (така се нарича централизираното земно управление, което е съставено от екип на Съветския съюз, Китай, САЩ, Обединена Азия, Европа и Бразилия) започнали да набират доброволци, които да пътешестват с хичианските кораби и при успешни полети им давали огромни премии. Желаещите били много, а неуспешните мисии били около 80%. Рискът бил голям, но мисълта за големите пари изкушавала много жадни за приключения мизерници. Един от тях бил и Боб Бродхед (в играта на Legend – вие) – той пристига на Гейтуей с пари, спечелени от лотарията, и с надеждата да попадне на добри находки при полета си. Така приключва интрото на играта и предисторията на книгата. Оттук нататък оставям на вас да прочетете Гейтуей или да разцъкате този безкрайно интересен куест – ако обичате ретро текстови приключения от първо лице, със сигурност ще останете предоволни.

Орлин Широв

WORLD OF OUTLAWS SPRINTCARS



ARCADE MODE
CAREER MODE
MULTIPLAYER
HALL OF FAME
OPTIONS



Да разорем пистите!

На миналогодишното ECTS се появи един нов дивелопър, родом от Австралия – фирмата Ratbag, създала Powerslide, Sprint Car Racing и около половин дузина други рейсинг игрички. Преди близо 2 години Ratbag подписва договор със Sony Computer Entertainment Europe за създаване на две нови заглавия. Едното не бе обявено, а другото беше Spin Sprint Car Racing. Също както и първата, и втората геймка изведнъж изчезна от зорките ни (PC) маниашки очи, за да я видим на тазгодишното E3 с нов разпространител и ново име – World of Outlaws: Sprint Car Racing.

Какво всъщност е World of Outlaws?

Ако като мен за първи път чувате въпросното словосъчетание, то сигурно ще ви е интересно да научите, че това е едно доста известно състезание с коли в Америка (че къде другаде), надминавано по популярност само от NASCAR-а. За 6 месечния си сезон (от март до ноември) надпреварите осигуряват над 2 милиона зрители на канала TNN (The Nashville Network). По-интересното е, че Ratbag действително спонсорират отбор в това състезание и по тази линия разполагат с пълен лиценз за World of Outlaws. Той включва всичките 24 реални шофьори, коли, отбори и писти (е, в играта присъстват и 3 нереални писти за допълнителни забавления).



Но стига общи приказки. Нека се опитам да ви обясня какво точно представлява състезанието. World of Outlaws е напълно уникален рейсър и няма друга игра, която дори и малко да се доближава до концепцията ѝ. Вашите sprint коли са всъщност хипермощни бъгита с прикачени странични крила като на самолет. Всяко състезание е от 30 обиколки, през които ще се носите с такава скорост, че горните крила не толкова ви стабилизират, колкото ви помагат да останете на земята. Поради спецификата на състезанието имате право само на ляв завой, затова и страничните крила на колата са оформени така, че отляво са вдигнати високо и са по-големи, докато отдясно са свалени ниско. Всяка кола е екипирана с двигател с 800 конски сили, а десните гуми са по-големи от левия комплект, отново с цел да се създаде добър баланс при завоите

Режимите на игра

Те са три – аркейд, кариера и мулти. Аркейдът си е стандартен соло рейс – избирате кола, писта, време на деня и юруш в калта. Победите ви отварят нови писти, шофьори и бъгита. Кариерата е доста по-интересна. Започвате играта със стартов капитал от $12 000. Те ще ви стигнат само за закупуването на сносна таратайка и за един-два ъпгрейда по нея. Затова трябва да се мушнете веднага в някое от състезанията за сезона. Тук интересното е, че те си текат постоянно. С други думи, ако се откажете по средата на някое, то няма да можете да го преиграете, а ще трябва да се запишете за следващото. Основните ви доходи за поправки и подобрения по автомобилите идват със спечелените победи. Няма да е зле да се огледате и за добър спонсор.

За разлика от аркейда при кариерата ще прекарвате доста време в гаража. Там се пазят наличните ви коли. Можете да ги поправяте или донастройвате. А настройките са наистина много – започвайки с дребни нещица от налягане в гумите и тяхната позиция до ъгъл, площ и разпереност на крилата. Всичко това е представено сборно от три показателя – мощност, скорост и стабилност.

Приятно впечатление правят менютата – готино анимирани и създаващи атмосферата на подготовката преди състезание.

3...2...1....Start

Закупили сте кола, пристегнали сте я, сложили сте ѝ номер – време е за екшън. А в играта екшън има в изобилие. Първо трябва да свикнете, че това не е стандартен рейсър и причината не е във факта, че прави-

WORLD OF OUTLAWS

Ето и сайта на истинските World of Outlaws: *http://63.111.22.203/series_front.asp?series=6*

RACING

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ratbag/Infogrames
сайт	http://www.ratbaggames.com
хардуер	Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



те врътки до полудяване. Почти всички похвати при управление, използвани в Need for Speed например, тук се оказват безполезни. На първо място е скоростта, която е огромна. Малко са игрите, в които кракът ви не слиза от педала на... ъъъ, тъй де, в които пръстта ви почти не се маха от бутона за газта. А ако се опитате да приложите при завой любимия трик – пускам газта, правя си завойчето и пак газ до дупка – ще завършите с хубаво завъртане около оста си. Трябва да свикнете да балансирате колата и постоянно да променяте посоката ѝ. Това са трудностите само при тренировките и пробните писти. По време на състезанието освен със собствената си непохватност, ще трябва да се борите и с около 20 други коли. А едно нещо във всички рейсъри е еднакво – изгубите ли лидерската позиция веднъж, почти нямате шанс да си я върнете.

Друга особеност на пистите е, че са покрити с кал. След седмата обиколка така ви се омазва стъклото, че почти не виждате какво става пред вас. Калта оказва влияние и на скоростта. По-добре е да се стремите да карате в по-външните ъгли на трасето, където пистата е неразорана и все още предлага добро сцепление (и следователно по-висока скорост), отколкото към центъра, където половината от оборотите отиват нахалос в буксуване. Също трябва доста да се пазите от сблъсъци с другите състезатели – една по-сериозна катастрофа ще ви коства победата, а дори и по-леките повреди могат сериозно да увредят крилата на бъгито, правейки го почти неуправляемо при завоите с висока скорост.

Може би най-важното за един рейсър е

усещането за скорост

и това доколко добре е пресъздадено. А тук то е доста добро – на някои от пистите можете да вдигнете до 170 мили в час. А тогава всяко доближаване до друга кола, някоя от мантинелите или ръба на пистата се превръщат в мини инфарктче. Набирайки се на клавиатурата/джойпада само се молите да не изхвърчите от пистата. А когато това в крайна сметка се случи, идва ви да хванете най-близкия пешеходец за гърлото и да направите рязко движение с ръка.

Готина новост в жанра е трасето. Калта има една основна разлика в сравнение с бетона (и това не са цветът и миризмата) – а именно твърдостта. Вече споменах, че след състезание трасето повече ще прилича на леха за засаждане на картофи ("требе се яде" – както казва един колега). По време на самия рейс пистата ще се нагъва след всяка обиколка, ще се появяват ями и бабунки, а по завоите – истински коловози. Дори и да избегнете катастрофа не злорадствайте над факта, че два съперника са се попилели по пистата – няма спешни екипи, които да изгребат останките и като нищо на следващата обиколка можете да се натресете я на гума, я на крило, я на цяло шаси.

И последната важна особеност – тъй като не сте заковани от всички страни със стени, на пръв поглед изглежда, че можете да си бръмкате, където искате. Но ако не минете по пистата в по-голямата част от обиколката ви, тя ще се смята за нулева. Имате и три позиции на камерата, през които можете да наблюдавате случващото се. Единствено липсва изглед зад кормилото.

Визия и звук

И двете доста добри. Присъства традиционният за рейсърите проблем с невзрачната заобикаляща среда, но се предполага, че няма да зяпате, а ще се концентрирате върху карането. За сметка на това системните изисквания в сравнение с излизащите напоследък shooter-и са направо смешни. Музиката е яка, но или нещо ми е прецакана звуковата карта, или по default имаме право да я слушаме само в менютата. Забавна е игричката, дори и за хора като мен, които не обичат много-много колите, а повече си падам по двуколесните зверове, били те и виртуални.

Георги Панайотов

Поредната битка с големия зъл арабин...

APACHE air assault



Ключов момент в производството на симулатори е машината, на която са посветени. При цялото желание на някой програмист да сътвори идеалния виртуален модел на редосеялка, едва ли подобно чудо би предизвикало радост и възторг сред публиката. Затова и всичко живо се ориентира към машини, за предпочитане бързи и/или летящи. Пример за класическа добра възможност бяха и все още са хеликоптерите. На тях е посветен и настоящият симулатор Apache Air Assault.

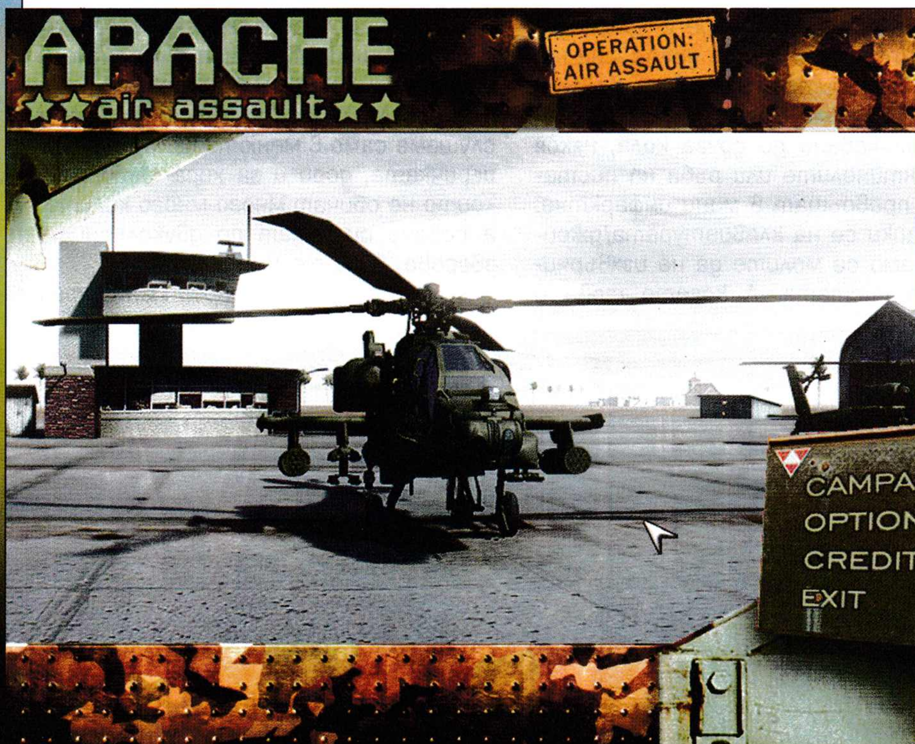
Историята на настоящата игра се развива нейде из арабския свят в просторите на абсолютно измислена държава. Отрицателният елемент представлява зъл гений (последовател на Мохамед), а околностите – пустинен пейзаж, изпъстрен с лоши, въоръжени до зъби човечета. Крайната цел на играча е възтържествуване на световната "справедливост" и "демокрация". В основата на действието е

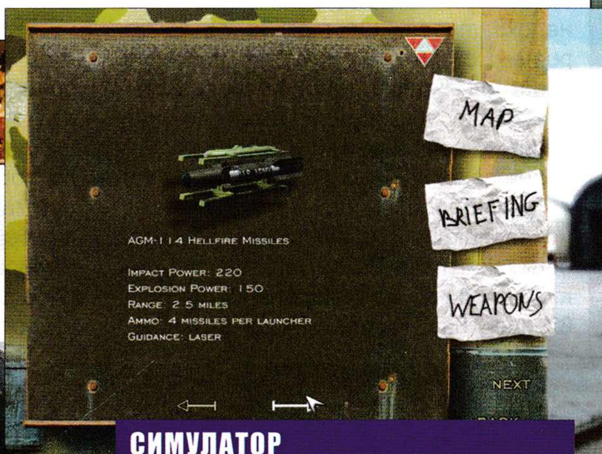
натъпканата със смъртоносни артефакти машина

АН-64 Apache.

За радост явната липса на фантазия от страна на някой сценарист е запълнена с напълно екшън-ориентиран геймплей. В повечето случаи пуцаницата започва тридесетина секунди след излитането. Персоналът на лошите разполага с точни мерници и достатъчно голямо количество отделни единици. Някои места са натъпкани с наистина приятно множество гадини. Лошото е, че враговете са само наземни. Единствените противникови хвърчащи чудеса са ракетите на противника. От една страна, това опростява действията на играча, но, от друга, го лишава от една класическа част на добрите въздушни мелета.

В тази линия на минусчета е и моментът със захващането на целите. Святкащото квадратче около единиците практически отсъства. Негово подобие се появява единствено при условие, че наша милост използва някоя от управляемите си ракети. Всички останали оръжия трябва да се насочват към желаната точка без никаква допълнителна помощ. Като резултат вражеските елементи, малко или повече сливащи се с околния пейзаж, доставят силно неприятни емоции. Това е малко дразнещо, особено като се има предвид, че деветдесет и девет процента от самолетните, космическите и хеликоптерните симулатори разполагат с допълнителни обозна-





СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	InterActive Vision/Activision Value
сайт	www.activisionvalue.com
хардуер	Pentium III 450 MHz, 96 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM 1 CD



чения за нароченатa цел, мястото ѝ в пространството и т.н. Повечето хора, играли на подобни игри, са свикнали с шукаритети от този тип и тяхната липса е силно осезаема.

Друга екстра, която отсъства, е достатъчно голям запас от муниции. За разлика от повечето предимно аркадни събратя в Apache човек трябва да е наистина внимателен при натискането на спусъка. Всяко пуцане трябва да се съобрази с целта и етапа, на който се намира мисията. Тежката картечница е добра срещу пехота, но ако я използвате срещу някой броневик, ще трябва да го обстрелвате значително преди той да започне да издава обнадеждаващи димни сигнали. По същата логика е напълно противопоказно

да разфасовате човечета с противотанкови ракети

Ефектът ще е зрелищен, но иначе абсолютно безсмислен.

Неприятно нещо в Apache Air Assault е и системата, по която се оценяват попаденията. Когато пораженията по машината ви станат твърде много, хеликоптерът започва да изключва част по част. И въпреки че според индикатора за живота ви можете да имате още към сантиметър и нещо, възможно е машината да получи такива травми, че да изпадне в някакво злокобно и безсмислено състояние. Един от добрите примери е гръмването на опашната перка, след което започва една продължителна борба с управлението. Единственото разумно решение в тази ситуация е да разклатите крака и да изчакате следващите няколко доусмъртяващи попадения.

Но с минусчетата дотук. В играта има и едно наистина интересно хрумване.

Полетът се предлага в два режима. При първия и по-реалистичен вариант хеликоптерът се люлее от една страна на друга и поне малко наподобява реалното реене в облаците. При втория всичко е опростено и напомня повече на някоя аркада. Въпреки това наличието на джойстик е препоръчително. Управляването без джаджата си е напълно възможно, но усещането не е никак приятно. Свободата на полета се ограничава до бързо препускане по клавишите без надежда за някаква по-голяма точност.

По отношение на другите елементи от контрола играта е средна по сложност. Системите се управляват сравнително лесно. Копчетата са към десетина. Разделени са по равно между командването на оръжията и полета. Никой не би имал проблеми със запомнянето им. Облекчение идва и от факта, че много от по-фините маневри и действия, които присъстват в реалния живот на вертолетния пилот, са изоставени.

Иначе като качество на изпълнението играта е някъде в междинно положение.

Интересното е, че фирмата, под чийто печат излиза, има доста голям дял в производството на хеликоптерни симулатори. Interactive Vision са свързани с някои прилични, но недотам известни игрици (пример: серията Search and Rescue). Графиката на играта не изобилства с много детайли, но всичко е нарисувано и изпипано достатъчно. Машините са средна хубост, пясъкът си е пясък, палмите са си палми и т.н.

Гледните точки

от които може да се следи действието, са пет, като само три са подходящи за бойните ситуации. Първият поглед е от кабината, а вторият и третият – в трето лице. Останалите камери показват машината отстрани и от много, ама наистина много високо. Към режима на гледките може да се добави и специфичният полет в нощни условия. При него може да се включи съответният електронен визьор, при което цялата картина се осветява в характерен зеленикав оттенък.

Всъщност, ако се пренебрегнат някои от явните пропуски и се наблегне на плюсчета, Apache Air Assault би трябвало да получи една сравнително положителна оценка. Макар и да няма шанс да спадне към класиките в жанра, играта би могла да събере една-две червени точки в спомените на част от пристрастеното към симулаторите гейм-население.

Сергей Ганчев

Diablo в космоса :-)

HARBINGER



Помисляли ли сте някога какво ще стане със света след няколко хиляди години. Може би човечеството ще е изчезнало вследствие на огромен ядрен взрив. Или пък ще сме се издавили в разтопените от парниковия ефект ледове на южния полюс. Ще си кажете: тоя пък къде тръгна да умира? И въобще какви са тия приказки за края на света след хиляди години? А аз пък ще ви отговоря, че съм се размислил на тая тема, след като играх новата игра Harbinger на Silverback. Не че в геймката става въпрос за гибелта на хората, но все пак действието се развива далеч в бъдещето, пък и съдбата на героите е не много по-добра от смъртта.

Но стига съм ви пълнил главите с локуми. Да започнем от самото начало, по-точно от историята на това тъй любопитно RPG.

History

След хиляди години живот на Земята (е, все пак човечеството не е изчезнало), хората най-сетне изобретили апарати, които да могат да изследват дълбокия космос. С течение на времето космическите кораби ставали все по-съвършени и големи, докато най-накрая не бил създаден огромният боен кораб Harbinger (в превод Harbinger означава "Предвестник"). Размерите на този звездолет били толкова гигантски, че той имал собствена флора и фауна. По многобройните и огромни нива на кораба се заселили различни същества от не една галактика. Бойният кораб с размерите на Юпитер бил командван от човек, нарекъл себе си The Overlord. Доста подходящо име като се има предвид, че Harbinger имал огневата мощ да унищожи цяла планета.

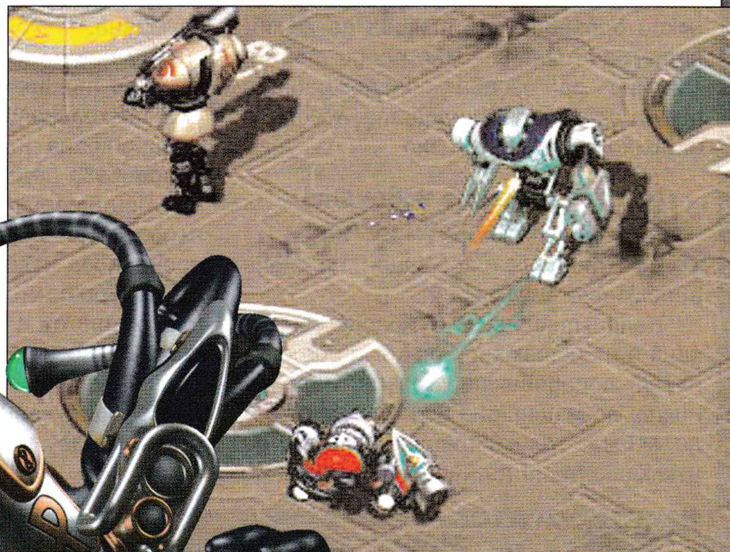
И така "Предвестникът" обикалял галактики, мачкайки всичко по пътя си. Постепенно той се напълнил с различни форми на живот, защото след като била унищожена някоя планета, част от населението ѝ било качвано на борда на кораба като роби. Естествено, имало бунтове, а чрез тях се създали множество групи от извънземни, които воювали помежду си.

Горе-долу това е историята на играта. Поне мен този сюжет ме грабна на момента. И наистина историята направо си заслужава филм! За жалост обаче самият продукт на Silverback не е нещо особено, играта си има и плюсове, и недостатъци, за които ще говорим по-нагодолу.

Та да започнем от най-главното за едно RPG:

героите

Те са три вида: Human (накъде без добрия стар "хомо сапиенс"), Gladiator и Culibine. Смятам, че е ясно какво е Human. Но нека да ви обясня по-обстойно за другите два героя.



...ON/RPG

...фика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	DreamCatcher
...айт	www.dreamcatchergames.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

Първият е Galdiator. Това е боен робот или по-скоро симбиоза между човешки интелект, затворен в тялото на могъща машина. Вторият герой е всъщност героиня. Това е същество, което донякъде прилича на протосите от Star Craft. Culibine е най-колоритният от всичките персонажи. Тя е последното същество от вида си, след като Harbinger опустошил родната ѝ планета. За разлика от другите двама Culibine използва вът-



решната си сила за оръжие.

Всеки от героите е напълно различен от останалите двама. Спецификите са в абсолютно всичко. Да вземем например кръвта. Тя е различна за всеки един от персонажите и действа едновременно като живот и антидот, в случай че играчът е отровен.

Арсеналът за героите обаче не е много разнообразен. Човекът се бие с плазмени пушки и това е. Gladiator пък мели врага с нож (?!) и плазмена пушка, а Culibine с ръце (този персонаж използва вътрешната си сила и чрез ръцете си изстрелва енергийни кълба). И трите герои имат различни начини да увеличат бойните си умения. Например Gladiator има чипове с combat mod-ове, а пък човекът използва колбички с адреналин. Също така всеки персонаж има по един special weapon. За човека това са мините, за Gladiator – дистанционно управляеми машинки за разузнаване и взривяване, а Culibine има своите amps – нещо като капани, които можете да залагате навсякъде по картата.

А като отворихме дума за картите, нека да поговорим и за

геймплея

Всъщност Harbinger доста наподобява Diablo и като начин на игра, и донякъде като интерфейс. За разлика от Diablo обаче творението на Silverback е доста по-опростено по отношение на уменията и други такива неща. Даже ще си го кажа направо – в Harbinger няма абсолютно никакви впечатляващи умения, камо ли магии. Естествено, когато вдигнете ниво, имате три точки за разпределение между няколко показателя (обичайните за жанра).

Започвате играта в "сметището на Торвус". За вас това ще е нещо като градовете от Diablo. Да, обаче не си мислете, че играта е богата на NPS-ма като шедьоврите на Blizzard. Съществата, с които можете да си общувате, са около... четири на брой. Един от тези доста интересни герои е Wik, който получава пророчески видения, ако вземе от един определен тип дрога. Останалите персонажи обаче всячески се опитват да му попречат да се дрогира.

Сигурно се чудите защо подобието на град, от което започвате играта, се нарича сметището на Торвус. Ами защото Торвус е кажи-речи собственик на това бунище. От него ще получавате различни куестове и ако ги изпълните, ще вземете пари за това. Между другото, паричната единица в Harbinger са Uanовете. Заедно с куестовете от Торвус и още няколко други NPS-ма ще получавате и кодове за Umbilicals – това е единственият начин да се придвижвате бързо в огромния космически кораб. Съоръжението е нещо като телепорта в Diablo, но за разлика от него той няма waypoint-и, а кодове. За всеки куест получавате отделен шифър за мястото, където трябва да отидете. Понякога ще слизате на някоя планета, която Harbinger е атакувал.

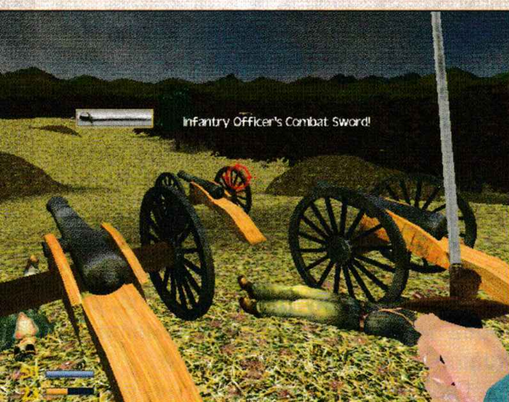
Друго интересно нещо от геймплея са EZ-Stash-овете. Лично на мен ми е писнало да се връщам до града, за да си бъркам в сандъка. В Harbinger навсякъде по кораба са разпръснати въпросните EZ-сташове. Ако поставите вътре някой предмет, от който нямате нужда в момента, след това можете да си го вземете от който и да било друг сандък.

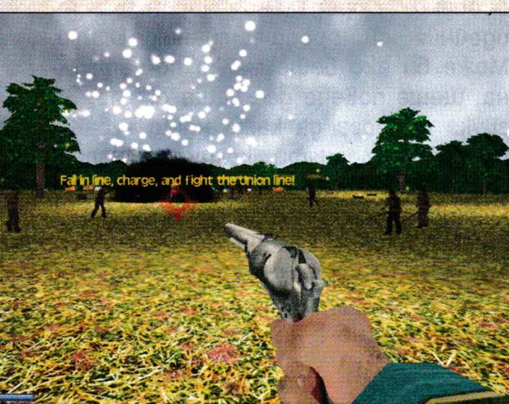
Графиката на Harbinger не е нищо особено. Определено отстъпва на идейния си предшественик Diablo. Може би ако беше малко по-детайлна, щеше повече да хваща окото. За звука не мога да кажа нищо хубаво. Просто мелодията, която се използва за фон, втръсва точно за 15 минути. На финала мога да кажа само, че Harbinger не е лошо замислена игра, има изключително добър сюжет, но изпълнението като графика, звук и геймплей не е на нужното ниво.

Христо Танушев









GODS AND GENERALS

Ако през последните 5-6 години не сте играли каквито и да било 3D шутъри, то G&G ще ви предложи интересни мигове на съспенс и екшън, подплатени с "перфектно" визуално изпълнение и силен драматизъм!

Онези хора, които изглеждат така сякаш им липсват няколко години от живота, са странни птици. На личните им карти е упоменато, че са на една възраст, а всъщност се държат така, сякаш някоя и друга година са били в дълбока и адски тегава летаргия. Те не са малко, но някои от тях се прикриват доста добре. Сега си задавам въпроса, защо някои гейм разработчици не правят като тези човеци? Игри, изглеждащи актуални за началото на 90-те години на миналия век излизат през този, и то с претенции за актуалност и увлекателност. Ако попитате геймстудиото AniVision, какво ги е накарало да направят играта Gods & Generals, сигурно ще ви отговорят така:

"Ами скоро се научихме да работим на 3D studio,

пък и филмът Gods & Generals излезе неотдавна. Защо да няма и игра по темата?". Смятам, че появата на един филм в никакъв случай не би могла да бъде причина за пускане на геймпазара на смешни и отчайващи продукти без никакъв шанс да издържат на мощната конкуренция. Според мен AniVision са създали играта Gods & Generals преди повече от 5-6 години, но са чакали чинно премиерата на филма, за да разбият пазара. Е, определено няма да сполучат. И то поради редица причини. Много ми е чудно обаче как са успели да накарат Activiston да разпространяват творението им, което определено е под всякаква критика. Този пример потвърждава един неприятен слух. А именно, че Activision си подбират игрите за разпространение по заглавията. :) Ако те бяха играли тази игра, щяха да видят следното нещо: Gods & Generals е 3D шутър, който проследява действията от едноименния филм (повече по темата в карето). В PC варианта става въпрос за три големи битки, разиграли се по време на войната между Севера и Юга в края на по-миналия век на територията на САЩ. Дотук идеята звучи добре, но нейната реализация, повярвайте ми, е ужасяваща. Графиката на G&G е адски ретроградна. Тя прилича на някой от прародителите на 3D шутърите и дори дразни окото с крещящите си цветове. Например ръката, която би трябвало да изобразява вашата собствена, държи всички оръжия по страшно интересен начин. Сигурно в тази епоха те са парели или нещо такова, защото нашият "агент" е хванал пистолетите и пушките както второкласник химикалка. На всичкото отгоре и самите оръжия са направени ужасно. Не знам дали е от самата епоха, но пушка с един патрон ми звучи малко несериозно. Освен това героят може да носи само по една. След като стреля веднъж, я захвърля. Яко, а? Револверът, който е другото "страхотно" оръжие, също е смешен и не е направен за интензивни сражения. Той стреля много бавно и зарежда супер тромаво. Освен това нашият пич го държи за края на дръжката и нещата изглеждат така, все едно всеки момент ще го изпусне.

Според мен е несериозно да се пуска екшън с такива оръжия. Забравих да спомена за

сабята и метателните ками

Ако авторите се оправдаят, че това са особености на епохата, то аз бих им препоръчал да не правят

екшън в тази епоха. Вероятно един куест по въпросния сюжет щеше да е с пъти по-увлекателен (не и ако беше творение не AniVision, сигурен съм). Звукът в Gods & Generals също е на невероятно ниско ниво. Циклещите за фон мелодии могат да скъсат нервите и на най-упоритият играч, а звуците, издавани от оръжията, са крайно нереалистични (както и всичко в играта между другото).

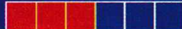
Като геймплей играта също не предлага нищо интересно. През цялото време ще се налага да обикаляме из ужасно направени декори от времето на Гражданската война и да стреляме по супер малоумни противници. За различни геройски прояви, като например "врязване във вражеските редове", получавате точки, които може да инвестирате в някой от показателите Stealth, Stamina, Marksmanship, Carrying, Armor и Weapon. Всеки един от тях има пет нива за увеличаване, като силно се съмнявам, че някой ще издържи да играе толкова дълго, че да ги напомпа докрай.

Общо взето, Gods & Generals е поредната боклучава геймка. Странно как е успяла да се добере до класен разпространител, какъвто е Activision. Смятам, че в тази ера на стремглаво развиващ се гейминг е смешно и безотговорно да се пускат подобен род игри. Фактът, че Activision са се навили да имат нещо общо с този боклук, не говори хич добре за тях. Следващия път, когато прочета името Activision, първо ще се уверя, че след това не се мержелее някъде производителят AniVision. А впоследствие ще имам едно наум. Бих препоръчал това и на вас.

AniVision подготвят и продължение, което, ако особено много държите, може да поръчате предварително за пет долара от http://www.godsandgeneralsthegame.com/mTour.asp. Аз лично не ви съветвам да се замесвате с тази игра, защото в противен случай рискувате да получите някоя тежка невроза. Саундът, визията и самият гейплей предизвикват точно такива работи. Внимавайте!

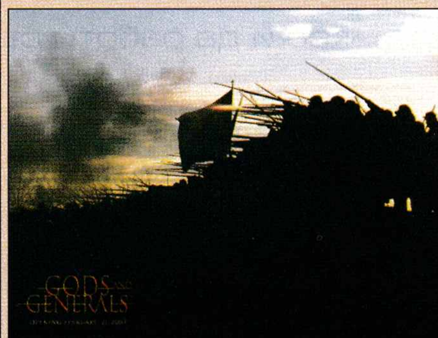
Орлин Широв

3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	AniVision/Activision
сайт	www.godsandgeneralsthegame.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

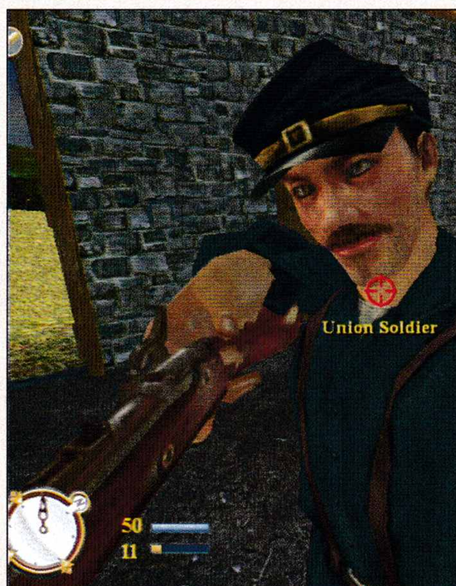
ФИЛМЪТ



Име:	Gods and Generals
Производител:	Ted Turner Pictures, Warner Brothers
Година:	2003
Актьори:	Стивън Лонг, Джеф Даниълс, Робърт Дювал, Брус Бокслейтнър, Мира Сорвино
Режисьор и сценарист:	Роналд Максуел (по сценарий от книгата "Ангелите убийци" на Джеф Шаара)
Продължителност:	3 часа и 40 минути
Интернет адрес:	www.godsandgenerals.com

Съмнявам се, че този филм, както и играта, ще успеят да постигнат каквато и да било популярност в България. Просто сюжетът за гражданската война тук едва ли ще се котира. Все едно да пуснем в Америка филм за Априлското въстание и да се надяваме на успех...

Филмът "Богове и генерали" проследява историята на ранния период на Гражданската война в САЩ. Действието се развива през далечната 1861 година и продължава до 1863-та, като най-напрегнатият момент е битката при Chancellorsville. Главните герои във филма са и от двете страни на фронта. Редник Джошуа Чембърлейн е професор от колежа в Мейн, който е зарязал успешната си академична кариера, за да се бие на страната на Обединението. А по-късно се превръща в един от най-добрите войници на севера. От друга страна, генералът от конфедерацията на южните войски Робърт Е. Лий е виден 25 годишен военен от американската армия, изправен пред дилемата дали да се бие за родния си щат Вирджиния или да заеме страната, която изисква неговата родина САЩ. Филмът предлага най-различни преживявания – от екшън, до романтика и естествено съспенс на добро ниво. Премиерата на "Богове и генерали" в САЩ вече мина. А кога ще стане това и в България, засега все още не е ясно.



Всеки, който обича да се промъква и да работи със снайпер, ще се наслади пълноценно на тази игра...

LINE OF SIGHT VIETNAM

Ако ви е писнало от зима и студове, Line of Sight: Vietnam е за вас. Тази игра ще ви пренесе във влажните тропически гори на Виетнам. Сред дъжда, мъглата, реките и буйната растителност едва ли ще си спомните за студовете в родината. След десетките филми с подобна тематика беше време да се появи и добра игра.

Създателите от nFusion Interactive не са отминали с безразличие безспорния успех на вълната от фронтови екшъни, излезли напоследък. Историята започва в разгара на Виетнамската война. През 1968 г. американската армия назначава млад снайперист в 5-ти корпус на Специалните части (по-известни като "Зелените барети"), базиран в Nha Tong, Виетнам. Това сте вие – редник Крис Игън. Зачислен сте към SOG (The Studies and Observation Group). През войната SOG е отговорен за тайните операции в съседките на Южен Виетнам територии – Лаос, Камбоджа и Северен Виетнам. Разрешенията за вашите мисии се взимат от най-висшето военно командване. Само ще кажа, че дори Белият дом участва в определянето на вашите задачи. С две думи, вие сте много ценен кадър. Нищо не трябва да се скапе, защото всички разчитат на вас.

Но тук се появява един малко неприятен факт – в случай, че ви заловят, правителството и армията до последно ще отричат, че ви познават. Действията ви са обвити в пълна секретност. По тази причина оръжията, униформите и екипировката ви са "стерилизирани", така че да не могат да се проследят до американската армия.

Главният герой има доста обширен

набор от задачи

Най-често SOG използва услугите на нашия герой, когато става дума за разрушаване на командни структури на врага, разузнаване позициите на Виетконг или нощни засади. В играта са включени 12 сингълплейър мисии. Във всяка една от тях ще се наложи да правите точно това – да разрушавате, да убивате и да се промъквате.

Няма да сте сам. Към вас ще бъде причислен и един бот. В повечето случаи той е много полезен. Много е важно с какво оръжие ще го снабдите – от това зависи неговата ефективност. Можете да играете и с двамата герои като превключването между тях става по време на игра. Друга приятна екстра е възможността да сменяте перспективата между first person и third person.

Картите са с достатъчно разнообразен терен. Все пак останах с впечатлението, че релефът се състои предимно от дълбоки дерета със стръмни брегове. Също така почти на всяка карта има река, а една от мисиите ще ви заведе под земята – в пещера. Всички нива са подобаващо големи. Това, от една страна, е предимство, но от друга – е недостатък. Големите карти в съчетание с малък брой вражески единици (между 30 и 50) ви обричат на дълго блуждаене. Относно скитането – въпреки че разполагате с карта, да се загубите в джунглата изобщо не е трудно. Ориентирането без нея просто е невъзможно. Ако не я ползвате често, може дълго да се въртите в кръг или да тръгнете в противоположната посока.

В играта се сблъсках с най-красивата джунгла, която съм виждал. Основна заслуга за това има разработеният от nFusion Interactive 3D енджин. Всичко е пресъздадено много детайлно. Може да се види отделното стръкче трева. С отлично качество са направени и всички климатични особености, характерни за Виетнам. На собствен гръб ще изпитаме дъждовете и мъглите. Много ми хареса как водните струи следват посока на вятъра. Приятно е да гледаш и обагрената в ярки, преливащи се цветове гора, която се поклаща в синхронен ритъм с тревите. В играта са включени и ефекти, които пресъздават различните фази на денонощието, а нощта наистина е непрогледна.

3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Inforgames/nFusion Interactive
сайт	www.n-fusion.com/vietnam
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9

PC CD ROM 1 CD







Бойците на Виетконг

също изглеждат повече от добре. Няма и следа от ръбчета и несъвършенства. Но не само външният вид на вражеските войници гали окото, а и техният изкуствен интелект. Очаквах виетнамците да се мотаят безцелно насам-натам без капка мозък в главите. Още първите минути игра обаче те ме убедиха, че греша. Всичките се оказаха лукави азиатски типове. Опонентите използват богат арсенал от хитри трикове, за да се измъкнат от опасна ситуация. При престрелка най-често се скриват в първия храсталак, след което правят обход, лазейки. Тактиките им за оцеляване включват отстъпление и прегрупиране, премятания и ефективно използване на прикрития.

Както във всяка джунгла, растителността е гъста и буйна. Не се учудвайте, ако до вас припълзи някой враг и ненадейно ви застреля без дори да сте го забелязали. Ще ви трябва малко време, за да свикнете да разпознавате виетнамците сред храстите. Освен това те имат отвратителния навик да надуват свирка, веднага щом ви зърнат. В този момент всички комунисти в района се насочват към вас, става касапница и обикновено потърпевшият сте вие. Затова бъдете тих, предпазлив и дръжте виетнамците на разстояние. Това е най-правилната стратегия, все пак сте снайперист. Винаги си гледайте в краката, за да не хвръкнете във въздуха. По всички пътеки са поставени капани: опънатата почти невидима тел, свързана с граната.

По отношение на

бойния арсенал

изборът не е малък. На ваше разположение са повече от 12 автентични оръжия. Още първите убити виетнамци ще ви осигурят достъп до любимия Калашников, Драгунов и РПГ. За съжаление за екипировката са отпуснати само 8 слота, включително за аптечките. Много е важно правилно да разпределите оръжията между вас и спътника ви. Хубавото е, че той сам подбира подходящото според случая. Понякога ботът може да извърши чудеса от храброст с картечницата или снайпера. В нощните мисии американската пушка M21 е оборудвана с оптика за нощно виждане.

Имам обаче сериозни забележки относно звуковете, които оръжията издават. Например пистолетът гърми като топ, а картечницата не можеш да я чуеш. Иначе като цяло звуковото оформление е на ниво. Ясно може да се чуе шумоленето на листата и храстите, песента на птичките, ромона на дъжда, тропота на вражеските крака, дори грохота на водопад.

Line of Sight: Vietnam притежава

приличен multiplayer

Той осигурява поддръжка на 32 играча. Вариантите за игра в мрежа са няколко. Естествено, на първо място е традиционният Deathmatch. Има също така Cooperative, Capture the Flag и Mission Mode, където единият отбор пречи на другия да изпълни своята задача.

Като цяло Line of Sight: Vietnam заслужава да бъде изиграна. Има малки недостатъци, които обаче не развалят общото впечатление. Но не съм убеден, че нейният геймплей ще успее да зариби голям брой привърженици на 3D пуцалките. Може би на играта и липсва нещо от нервността на Medal of Honor или Wolfenstein, както и масираната реклама. Въпреки това всеки, който обича да се промъква и да работи със снайпер, ще ѝ се наслади пълноценно.

Димитър Трифонов

Поредното продължение на поредния тайкун



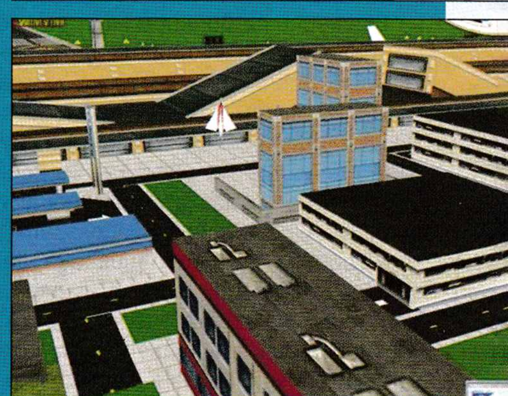
Airport Tycoon 2 е типичен представител на икономическите симулативни игри. С остър ум и проницателен поглед играещият влиза в ролята на мениджър и застава начело на не какво да е, а на летище. Освен да го построи той трябва да го развие така, че от място за кацане и излитане, то да се превърне в международен транспортен терминал.

Играта предлага 25 различни локации – Москва, Лондон, Чикаго, Токио са само част от имената на световните градове, заложени като местонахождения. Те се отличават не само по географското си разположение, но и по специфичния климат, който играе съществена роля при планирането на полетите.









Първата крачка

започва с изграждане на терминал за обслужване на пътническия поток. После се заемате със службата за поддръжка на самолетния парк, пожарната, паркинга и стоянката за таксита. Следват сгради от типа на контролни кули, писти за кацане и излитане. За правилното им функциониране те трябва да имат връзка с главния път. Освен това самолетите трябва да могат да стигат и до хангарите. Всяка от сградите има месечни разходи и изисква необходимия персонал за поддържане в изправност. Така че преди да предприемате разрастване, убедете се, че имате необходимите финанси за това.

След като сте осигурили необходимата материално-техническа база, ще дойде времето и за сключване на договори с агенциите-превозвачи. В зависимост от големината на града, където сте построили летището, трябва да определяте и броя на самолетите, които ще са на разположение на желаещите да пътуват или да транспортират стока. Отмяна на полети може да възникне, ако не са налице необходимият брой превозни средства или звена за зареждане с гориво и обслужване на пътниците.

Airport Tycoon 2 е структурирана на седем технологични нива, като на всяко от тях имате достъп до построяването на определени сгради и съоръжения. Част от постройките на по-високите нива осигуряват по-добро обслужване, което се отразява на рейтинга на летището. Когато става дума за пътническите терминали, може да се наблегне на няколко различни аспекти, имащи връзка помежду си – например засилването на сигурността ще намали удоволствието на пътниците по време на престоя им преди полет, а ако увеличите броя на ресторантите и местата за пазаруване, ще се повиши и нивото на престъпността.

Графика

Когато видя подобна графична реализация, искам да убия дебила, който я е измътил. Няма ли кой да им каже на тия хора, че визията се развива, че изискванията на разглезения с 3D-ефекти геймър растат с всеки изминал месец. През 2000-та триизмерните игри бяха новост, търпяща компромиси по отношение на някои бъгове. Но след близо три години да предлагаш подобно качество и да го наричаш "триизмерно", е повече от смешно. Да не говорим, че то разваля интересния замисъл на геймплей-предизвикателствата. Изхождайки от продажната цена за САЩ ($19.99), си мисля, че Global Star Software просто минават метър по отношение на вложените средства. Но по този начин ме губят като фен.

Васко Чаворски

AIRPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Global Star Software
сайт	http://www.globalstarsoftware.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
софтуер	Windows All, DirectX 8

PC CD ROM
1 CD



Нов ролеви свят и нова ролева система!

Нибийл
хаосът от дълбините

Без много локуми казвам добър ден на Сашо Илиев, който ще ви представи ролевата система, разработвана от него и неговия сплотен екип – Тиберия!

Орлин: Здравей, представи се и кажи нещо повече за себе си и ролевия ти опит.

Александър Илиев: Занимавам се с ролеви игри вече повече от 3 години. Имам опит с D&D, както и с двете части на Ендивал. Предпочитам да играя като разказвач, защото тази роля ми допада най-много. Освен мен по системата работят още двама. Аз отговарям за героите – класовете, уменията, расите и за историята на света. Другите работят над бойната и магическата система.

Орлин: От колко време работиш по системата и кога възникна идеята? Винаги съм си мислел, че е по-лесно просто да се играят вече съществуващи... Какво те накара да започнеш?

Александър: По системата се работи, откакто излезе първият материал във вашето списание за Ендивал. Дотогава си мислехме, че такова нещо като ролеви игри в България няма как да има. До този момент имахме няколко готови неща, но в никакъв случай не бяха сериозни. Чак след като разбрахме, че ролевите игри имат реална опора, заработихме сериозно над нашата система. Естествено, че е по-лесно да играеш вече съществуващите системи и никога не съм казал, че е просто да сътвориш нови. Ако искаш да оставиш своя принос, трябва и малко да се помъчиш... Просто сме прекалено упорити говеда в екипа, за да може някакви си още 5-6 месеца работа да ни откажат. :)

Орлин: Кога се очаква бета тест на системата?

Александър: До 1-2 месеца ще бъде публикуван алфа тест на сайта ни, а бета тестът няма да е достъпен публично. За по-добра организация смятаме да го направим в кръг от свои хора.

Орлин: А кога се очаква да бъде готова системата и на какъв стадий сте в момента?

Александър: Както казах, сега сме в алфа стадиен процес на разработка, но това не значи, че сме назад с материала. Просто решихме, че в една хартиена игра шансовете да се допуснат грешки са много големи и затова ще има два теста – един на национално ниво и един сред "наши" хора. Така мислим, че ще намалим грешките и ще загладим бъговете.

Орлин: С какво смяташ, че системата ти е по-добра от конкуренцията, т.е. какво те кара да мислиш, че ще има интерес?

Александър: Тук според мен трябва да говорим за съотношението между количество и качество, което не е толкова добро при другите. При нас ще има от всичко по много и то ще бъде представено по достъпен за средностатистическия български играч начин. Ето няколко примера за това: разнообразието – има много раси и класове, което е важно за една добра система. Максимално опростена система – това е с цел дори и по-неопитните да се чувстват в свои води. Същевременно тя е и достатъчно доближена до реализма, така че дори hardcore феновете да я харесат.

Орлин Широв

НЕЩО ПОВЕЧЕ ЗА ИГРАТА

Тиберия е един от континентите на Нибийл - типичен фентъзи свят, където се развива основното действие в проекта за нова ролева игра с работно заглавие "Нибийл: Хаосът от дълбините".

Цялостната система, разработена лично от авторите, е много олекотена и удобна за игра. Играчите могат да избират между няколко раси: елфи, феи, джуджета, минотаври, вампири, тъмни елфи, хора и соул (от soul-душа). Феите са малки хвъркати създания, които не са силни физически, но имат неповторима магична мощ. Минотаврите не блестят с особени умствени способности, но са доста могъщи физически. Третата непозната раса е соул. Те трудно могат да бъдат окачествени, като "раса", защото всъщност са нематериални. Играчът може да стане соул по два начина – или да играе като такъв от началото, или да умре при положение, че има силно положителен мироглед (това е един от интересните показатели). Те боравят единствено и само с магия и отправят молитви към бога, на който служат.

PS MANIA

Не знам от колко години насам не сме ставали свидетели на толкова интригуващо първо тримесечие в света на конзолните игри. Коледната вълна от хитови заглавия сякаш така и не смята да секва. Не стига това, ами скоро затишие не се и очертава. Вижте по-долу само част от това, което ни чака по Коледа 2003. За Бога, имайте милост, кога ще изиграем толкова много страхотни игри?! ...
Майтапя се, естествено! Добрите игри никога не са твърде много. Дайте ги насам, залейте ни с лавина от хитове! Пък ние ще се оправим все някак.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100%	**90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.
90%	**80% – 90%** Потенциален хит.
80%	**70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.
70%	**60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.
60%	**40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!
40%	**20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?
20%	**0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност.

ДВЕ ИНТРИГУВАЩИ ПРЕДСТОЯЩИ ПРЕМИЕРИ



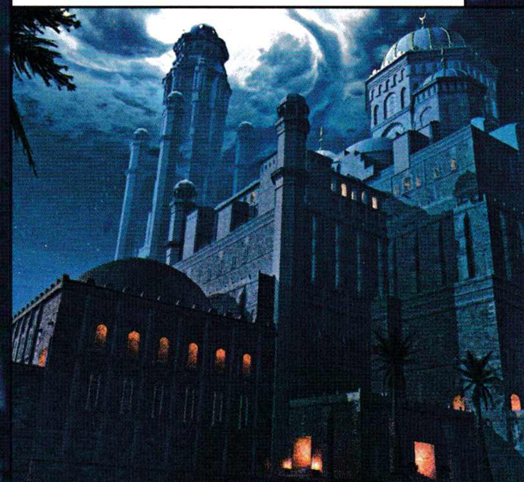
ONIMUSHA 3

Че ще има трета част на този самурайски Resident Evil, това не е новина за никого. Проблемът е, че доскоро никой (извън Capcom) нямаше и най-малка представа какво точно ще представлява играта. На 10 март тази година, на официална пресконференция в Токио, най-после бяха обявени първите по-конкретни подробности за новия проект и те бяха ако не шокиращи, то поне доста неочаквани. Преди всичко стана ясно, че заглавието ще има два равностойно главни персонажа. За радост на феновете на първата игра от поредицата, единият от тези герои се оказа нашият стар познайник Саманосуке Акеши. А вторият "онимуша"? Дръжте се да не паднете! Това ще е французинът Жак Блан, "изпълняван" в играта от... Жан Рено!
Приликата, постигната с мосю Рено, познат от филми като "Леон", "Ронин" и по-наскоро "Уасаби", е наистина уникална! Сигурно се чудите какво прави един французин в средновековна Япония. Всъщност е по-скоро обратното, защото във втората си половина Onimusha 3 ще ни пренесе във Франция през 2004-та година, където демоните са успели да се промъкнат през "пукнатина във времето". Между другото, Саманосуке и Блан се срещат в играта и може би дори се бият рамо до рамо. Другата добра новина е, че за пръв път в поредицата графиката е изцяло тримерна с цел (както твърдят авторите) да се използва по-свободно и по-ефектно камерата. Очаквайте предварителен преглед в следващия или по-следващия брой на PS Mania.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Последната игра с подобно име остави нас, заклетите фенове на поредицата, меко казано разочаровани. Но тъй като надеждата умира последна, ние все така продължавахме да вярваме, че Принцът ще се завърне. Хвала на Всевишния (или по-скоро на Ubi Soft), на 3-март стана ясно, че до края на годината се очаква ново "персийско" издание, което да ни върне отново в света на "1001 нощ". Жанрът най-вероятно отново ще е 3rd person action adventure, макар това още да не е официално уточнено.



Оттук нататък добрите новини валят една след друга. Първо автори на играта са хората от монреалското студио на Ubi Soft, дали на света впечатляващия Splinter Cell. За да покажат колко сериозно гледат на марката, Ubi Soft са поканили като консултант по проекта самия мистър Джордан Мекнър, създател на Prince of Persia.
Макар за момента да няма скрийншотове от самата игра, работният артуърк изглежда наистина многообещаващо (убедете се сами). Освен това, мога да заложа една месечна заплата, че играта ще се прави отново с новия Unreal Warfare енджин, а онези, които са опитали вече Splinter Cell, знаят на какво е способен той. Ако всичко върви по план, Prince of Persia: The Sands of Time трябва да се появи на пазара по Коледа тази година с всички конзолни формати от ново поколение и за PC.
Стискаме палци!





Издател:	Vivendi Universal
Създател:	Radical Entertainment
Жанр:	3rd Person Action
Платформа:	PlayStation2
Играчи:	1

60%

Dark Angel е ТВ сериал, създаден от режисьора Джеймс Камерън ("Пришълците", "Терминатор 2", "Титаник") и невероятно популярен в момента в Щатите и Япония. Действието се развива в близкото и доста мрачно бъдеще в един променен до неузнаваемост Сиатъл, където властват насилието и мега-корпорациите. Главната героиня е Макс – тийнейджърка, станала жертва на генетичен експеримент с цел да бъде създаден перфектният войник. Макс обаче се е измъкнала от лабораториите на "Ай Корп" и сега, както често става по филмите, "иска да получи някои отговори". Играта със същото заглавие ви поставя в ролята на въпросната Макс и ви пуска "да ритаме задници" по улиците на Сиатъл, като с това геймплеят се изчерпва почти 100%.



Тупалки

След Minority Report това е втората игра, която напоследък ме впечатлява истински със своята combat система. Като изключим доста "гърбавата" камера (общ проблем на играта!), всичко останало при битките е почти безупречно. Макс може да се справи с лекота с четири, пет или дори шест противници едновременно, ползвайки доста приличен набор от (общо около 50!) удари и техники. Причината тупалките в играта да са як купон е преди всичко управлението, което ви позволява с лекота да си избирате правилната цел и да редувате противниците си така, че често повечето от тях да са на пода, гърчейки се от болка. От време на време играта пуска завършващите удари на Макс на забавен каданс (в стил "Матрицата"), което е хитър трик, макар че към третото ниво най-вероятно вече ще ви е писнало от него.



Останалата част от геймплея

Останала част ли? Каква останала част?! А, да – момчетата от Radical са опитали да прибавят stealth елементи а ла Metal Gear Solid 2. "Опитали" е точната дума, защото определено не са успели. Резултатът от всичко това е, че в по-голямата си част играта се превръща в безкраен пердах, който – уви! – омръзва до болка още преди да сте врътнали 1/4 от нивата. Жалко, много жалко, защото (въпреки издънките) Dark Angel започва наистина обещаващо. Проблемът е, че едната тупалка добра игра не прави. Колкото до някои наистина смехотворни елементи, като например изчезващите след известно време (без каквото и да е логично обяснение) оръжия, за тях дори не ми се отваря дума.



Графика

Ситуацията е приблизително същата като при геймплея. На пръв поглед Dark Angel изглежда доста прилично в графично отношение, при това с някои майсторски пипнати допълнителни елементи. Поиграете ли малко обаче, без съмнение ще откриете някои недотам радващи окото подробности. Като например доста еднообразните нива, които са "шити" изцяло от едни и същи, доста ограничени на брой елементи. Освен това желанието на Radical да направят всички анимации "на ръка" (вместо да използват вездесъщия напоследък motion capture) е похвално, само дето резултатът далеч не е впечатляващ.

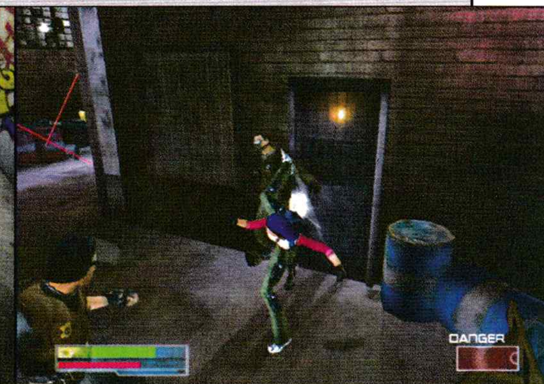


Дизайн на нивата

Из Интернет четох как един пич смятал, че в Dark Angel имало алтернативни пътища за минаване на нивата. Къде бе, брато, къде ги видя? Това определено е една от най-линейните игри в историята на линейните игри. Не стига това, ами можеш да се покатериш само на точно определени места и то само защото там има някой бонус за вземане. Всяко отклонение от единствения път от началото до края е включено пак по същата безумна причина.







STAR WARS THE CLONE WARS

Накратко

Действието на The Clone Wars се развива в периода непосредствено след края на историята на излезлия наскоро "Епизо II – Атаката на клонингите". От името на трима от най-могъщите джедаи рицари на всички времена – Мейс Уинду, Оби Уан и Аникин Скайуокър, вие трябва да застанете на страната на Републиката и да пресечете отцепническите опити на водената от Граф Дууку армия на Конфедерацията на независимите системи. Оттук нататък играта ви изсипва направо на бойното поле за поредица от напрегнати, този път предимно наземни битки, които по ваше предпочитание да водите с гледна точка от първо или трето лице.

Геймплей

Макар да не прелива от ултраоригинални идеи The Clone Wars успява да те грабне още с първите няколко минути игра. Действието е изключително динамично без да е хаотично и неуправляемо. Мисиите биха могли да са малко по-разнообразни, тъй като в повечето от тях основната задача е просто да се унищожи всяка вражеска единица на екрана. Единствената сериозна издънка (уви, на моменти доста сериозна!) са мисиите без бойни машини, в които управлявате самия джедай с гледна точка от трето лице. Управлението, което в цялата останала част на играта е перфектно, тук е доста "дървено", като това прави на моменти тези мисии истинско мъчение. Наистина да се чуди човек, защо въобще е била необходима подобна action adventure забежка.

Графика

Истинска радост за окото. Както самите бойни машини, така и задният план са изпипани доста детайлно и едновременно с това доста убедително. Специалните ефекти (експлозии, огньове, осветление и т.н.) също са на нужното ниво. Сериозен недостатък на моменти обаче е фреймрейтът (броят кадри за секунда), който понякога причинява сериозни насичания в графиката. Това не би било толкова голям проблем, ако понякога не пречеше дори на управлението, особено в по-напечените битки. Уточнявам все пак, че не става въпрос за гигантска издънка, която да съсипва играта.

Бойни машини

Въпреки сравнително скромния си брой (общо пет в сингъл плейър режима), бойните машини на The Clone Wars са страхотно балансирани, като всяка от тях има своите уникални преимущества и недостатъци. Speeder Bike-ът например има леко въоръжение, но за сметка на това е бърз като светкавица и позволява лесно да покриете бойното поле, като в същото време сте трудна мишена за противника.

Танкът е сравнително бавен (макар и не тромав), но в същото време е доста повратлив на завоите, което ви позволява да се въртите около вражеските единици и да ги обсипвате с ракети и огън от лазерните си оръдия без те да могат да ви отвърнат. Всяка от единиците има и турбо ускорение, което върши чудеса, след като му хванете цаката, разбира се.

Мултиплейър

The Clone Wars разполага с 4 мултиплейър режима – Conquest (отборно базиран), Control Zone (в духа на популярния PC режим "king of the hill"), Jedi Academy (кооперативна игра за двама участници срещу управлявани от конзолата противници) и Duel (стандартен "death match", в който единият от участниците играе с бойни машини на Републиката, а другият с техните еквиваленти от арсенала на Конфедерацията). Всеки от режимите е абсолютен купон, макар и на разделен екран, и допринася значително за "дълголетието" на играта, а така оправдава далеч по-добре и дадените за нея пари.



Издател:	Lukas Arts
Създател:	Pandemic Studios
Жанр:	Action
Платформа:	PlayStation2
Играчи:	1-2

80%





GUNGRAVE

Издател:	Activision
Създател:	Red Entertainment
Жанр:	Action
Платформа:	PlayStation2
Играчи:	1

72%

Накратко

Gungrave е 100% екшън в духа на Devil May Cry и Max Payne, като този път арсеналът на главния герой Grave е съставен изцяло от огнестрелни оръжия. Безспорно онова, което отличава играта, е невероятно стилната графика в духа на традиционните японски "манга" и "аниме". Автор на персонажите е култовият японски комиксов художник Йоширо Найто. Мен ако питате, Gungrave е сериозно повлияна от "Десперадо" на режисьора Робърт Родригес с Антонио Бандерас в главната роля. Няма да се спускам в обяснения защо точно мисля така. Просто ви подхвърлям идеята в случай, че решите да се сдобиете с играта и да я изиграете.



Графика

Наистина Gungrave е нещо, което трябва поне да бъде видяно. Ако пък сте "манга" фенове, това важи за вас с двойна сила. Отново в действие е пуснатата пословутата напоследък "cell shading" техника и трябва да кажа, че момчетата от Red Entertainment са истински асове в използването ѝ. Самият Grave, който би паснал страхотно в бандата на Роб Зомби, е невероятно замислен, моделиран и анимиран. Задният план в играта не блести с нищо особено, но за сметка на това повечето от неговите съставни части могат да бъдат разрушени, взривени, смачкани и прочее, като то ва допринася сериозно за купона в играта.



Гейплей

Я да видим как да го обясня по-удачно... Ами нека да кажем, че Gungrave не е точно игра. Според мен това е по-скоро терапия. Когато сте ужасно ядосани на света въобще или на някого конкретно, аз, Д-р Иванов, ви препоръчвам поне половин час Gungrave. След като газите противниците си, стреляте с безкрайни муниции, взривявате и въобще сеете ужас и разрушение в рамките на ТВ екрана през тези трийсетина минути, безспорно ще се почувствате по-добре. Уви, ако търсите чисто игрално предизвикателство, едва ли ще го откриете точно в Gungrave. Играта е ултралесна и доста кратка. През цялото време надали ще ви се наложи дори да се замислите за някаква тактика. Просто натискайте бутоните достатъчно ритмично и Grave ще мачка враговете си като парен валяк без да загуби дори един-единствен живот.



Атмосфера :)

Убийствена! Прочетете пак това, което казах по-горе за терапията. В Gungrave се чувстваш раздаващ възмездие Ангел на разрушението. Музиката, звуковите ефекти и декорите също подхранват търсения ефект. Невероятната графика е подсилена от начина, по който Grave се движи и буквално "танцува", стреляйки. Всяка от допълнителните "чупки" също допълва общия "пичовски" почерк на главния герой. Освен това авторите на Gungrave са се постарали да поработят върху "вселената" на играта. Междинните анимации са истински "манга" шедьовър. На моменти е трудно да повярваш, че заглавието всъщност не е правено по вече популярен анимационен сериал.

Искрено се надявам наистина колосалното бачкане, което хората от Red Entertainment са хвърлили в концептуалния период от разработката му, да не отиде по дяволите. Поне на мен един Gungrave комикс би ми дошъл доста добре.



X-MEN WOLVERINE'S REVENGE



За съжаление комиксите никога не са се радвали на особена популярност в България. (Бързам да предупредя всеки, който твърди обратното, че се интересувам сериозно от комикси от поне 10 години.) Това, разбира се, не е някакъв страшен грях. Жалко само, че така пропускаме една солидна порция от световната поп-култура, при това от по-добрата и част. И тъй като сега приказката ми е за X-Men, ще отбележа, че преди появата на игралния филм само шепа хора в нашата мила родина знаеха яде ли се, или се пие "туй нещо". Мнозина и след това така и не разбраха, че филмът всъщност е правен по комикс с няколко десетилетия история зад гърба си и милионна армия от фенове по цял свят. Пак повтарям, това не е толкова страшно. Просто говори за постна обща култура.

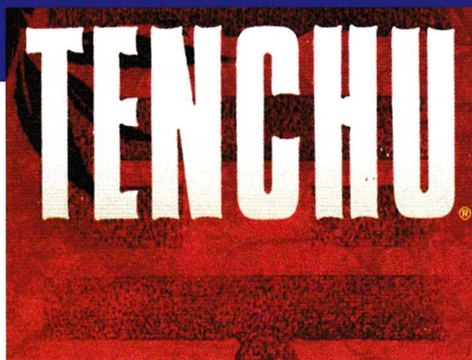
Въпреки нашето неведение обаче, в останалата част от света се оформя поредната добра година за X-Men. През лятото (май месец) трябва да се появи вторият филм с това заглавие, а след няколко седмици на пазара ще излезе първата игра, посветена изцяло на отделен X-Man – всеобщият любимец Wolverine. Е, хайде, разбира се, че си го спомняте от филма! "Да, бе, това беше оня пич, дето се биеше добре, а от юмруците му изскачаха стоманени остриета." Всъщност остриетата са "адамантиеви", но и това беше достатъчно близко. М-да, това е същият онзи пич и мой персонален фаворит сред "икс-мените". Спор да няма в него има най-много хляб, особено когато става въпрос за солово приключение.

И като споменах "приключение", това не беше случайно. Три пъти "ура" за Activision, които най-после стоплиха, че тупалките далеч не са единствените игри, които могат да се направят с героите от X-Men. Wolverine's Revenge би трябвало да е здрав екшън от трето лице с известни адвенчър елементи (разбирайте – решаване на елементарни загадки, търсене на ключове, отваряне на врати и прочее). Независимо от преобладаването на екшъна в геймплея на играта, Activision очевидно са гледали достатъчно сериозно на проекта, за да наемат за написването на историята за него не кого да е, а самия Лари Хама – един от най-известните сценаристи на комикса X-Men. Накратко става въпрос за следното. Същите чудовищни учени, които някога са натъпкали тялото на Логан (както всъщност е истинското име на Wolverine) с адамантиеви нишки с цел да го превърнат в перфектния войник, са го заразили с вирус. Този вирус, кръстен Шива, е трябвало да кротува пасивно в организма му, докато не бъде активиран с цел да убие Логан в рамките на 48 часа и така да заличи следите от прословутия "Проект Хикс". Е, вече се сещате – в началото на играта вирусът е активиран и Логан, т.е. Wolverine, трябва да открие лечение за него. Което означава също, че ще трябва да зададе и няколко неудобни (и болезнени!) въпроса на виновниците.

Освен добрата история създателите на играта обещават солидна и дори новаторска "combat" система, прилична доза "stealth" елементи и удачно включване на мутантските екстри на Wolverine. Публикуваните скрийншотове изглеждат многообещаващо. Същото може да се каже и за кратките филмчета, плъзнали из нета. Въобще, в момента Wolverine's Revenge твърдо се е настанил в личната ми челна тройка на най-очакваните заглавия за първата половина на годината. Ако и вие сте сред феновете на 3rd person action adventure игрите, бойните изкуства, а защо не и на самия комикс, то ви съветвам с две ръце да се оглеждате сериозно за тази игра.

Издател: GenePool Създател: Activision Жанр: Action Adventure Платформа: PlayStation2





WRATH OF HEAVEN™



Нека чувствителните да си затворят очите или по-скоро ушите, защото се каня да изрека поредната еретична мисъл. Според мен родоначалник на "stealth" жанра в съвременните игри не е Metal Gear Solid. Не е и Thief. Кой тогава?! Правилният отговор (за 200 лева) е – първата Tenchu игра с подзаглавие Stealth Assassins. И то далеч не само защото Tenchu се появи на пазара около три месеца преди издането на Metal Gear Solid за PlayStation през далечната 1998-а. Еретична мисъл номер 2 – "Stealth" елементите на Tenchu са много по-добре замислени и изпипани от тези на MGS и дори от тези на MGS2: Sons of Liberty. Казвам всичко това с ясното съзнание колко велика игра е Metal Gear Solid.

А сега нека се възползвам от лекия нокдаун, в който безспорно съм оставил MGS агитката, за да успея да кажа още нещо, докато съм все още жив. За всеки, изиграл споменатия по-горе Tenchu: Stealth Assassins, 2003-та е знаменателна година. Просто защото броени дни ни делят от излизането на третата игра от поредицата – Tenchu: Wrath of Heaven. Чакането след излизането на по-скоро разочароващата Tenchu II беше мъчително. Особено на фона на новините за разправии между издателите от Activision и създателите на първата игра, които не предвещаваха нищо добро за бъдещото на Tenchu.

Но нека не пренебрегваме онези, които никога не са играли Tenchu или дори не са чували за подобна игра. Смея да твърдя, че сред тоновете безумни нинджа игри именно Tenchu е единствената, която успя да преведе успешно идеята за дебнещите в сенките майстори убийци на езика на електронните развлечения. В Tenchu: Stealth Assassins вие поемате ролята на двама млади нинджи от клана Азума – дисциплинираният и овладян Рикамару и бързата като мисълта и "цапната в устата" Аяме. Тяхната мисия, противно на лошата слава на ниджите като цяло, е да въдворяват справедливост и да мъстят на насилниците и злодеите. И понеже гаднярите (както в живота, така и в игрите) обикновено са заобиколени от малка армия "мутри", а нинджите работят "соло", нашите двама главни герои са принудени да се осланят по-скоро на бързината, ловкостта и най-вече на умението да останат незабелязани. Оттук нататък, създателите на първите две игри – Acquire, бяха измислили няколко наистина гениални "stealth" елемента. На първо място между тях безспорно е т.нар. "киметър", благодарение на който Рикамару и Аяме можеха да разберат във всеки момент дали даден противник ги е забелязал или не (и дори дали подозира нещо нередно), на какво разстояние се намира от тях и дали се приближава или отдалечава. Тази малка "играчка", комбинирана с "grappling hook"-а, с който двамата герои можеха за броени секунди да се качат на иначе недостъпни места, правеше просто чудеса на ниво геймплей. Принципно повечето мисии можеха да се изпълнят и по най-директния начин – като просто избиеш всичко живо по нивото. Но истинското удоволствие идваше от най-високата оценка, която получаваш, ако не бъдеш забелязан от нито един противник.

Позволих си да бъда по-разточителен в разказа си за първата игра, тъй като по всичко личи, че всеки от тези нейни елементи е запазен непокътнат и в Tenchu: Wrath of Heaven. Хвала на Буда, главни герои отново са Рикамару и Аяме, които изглеждат несравнимо по-добре. Като добавка специалните им техники и движения са в пъти повече, а самите анимации са далеч по-убедителни и приятни за окото. Първата изненада идва от включването на нов, трети главен герой – майсторът на бойните изкуства и лечител Тешу. Неговата собствена кампания ще е малко по-кратка от тези на Рикамару и Аяме, но затова пък техниките и похватите му ще са коренно различни. Между другото, в новата игра ще се завърнат и някои наши стари познайници, като например злодея Оникаге, което допълнително ще стопли сърцата на феновете на първата игра.

За съжаление до момента на приключването на броя Tenchu: Wrath of Heaven все още не беше излязла, за да мога да бъда по-категоричен в преценката си какво да очакваме от нея, но по всичко личи, че играта едва ли ще ни разочарова. Остава ни само да изчакаме още малко в сенките, докато мигът за решаващия удар настане...





Издател: Activision Създател: K2LLC Жанр: Action/Adventure Платформа: PlayStation2 Излиза: всеки момент

PlayStation Cheats


Metal Gear Solid 2: Substance [Xbox]

Ninpu Sentai Harikenger [PSX]

Отваряне на последния скрит персонаж: Минете режима 1P Battle (не story режима) веднъж, за да го отключите.

Отключване на 1P Battle режима: Победете в 50 сражения в Survival Mode, за да го отключите.

Отключване на всички персонажи за Battle Режима: Минете story режима и режима special, за да отворите всички персонажи в Battle Mode.

Отключване на Gao Red: Минете мисията, в която се сьюзяваме с Gao red, за да го отключите.

Отключване на Shooting Режима: Минете special режима веднъж, за да го отключите.

Отключване на Special режима: Минете играта веднъж, за да отключите Special Mode.

Отключване на Survival mode: Минете веднъж Shooting режима, за да го отключите.

Отключване на The Master: Минете поне 10 бандита в One Hit KO Survival Mode.

Stuart Little 2 [GBA]

Ниво / Парола

1/1377, 2/1487, 3/2278, 4/6366, 5/6787, 6/5778, 7/5688

Отключване на Balloon Level: В началния прозорец изберете режима за пароли и въведете: 6678

Metal Gear Solid 2: Substance [Xbox]

По време на игра: Задръжте L + R и натиснете Start + Select по време на игра.

Digital camera: Успешно минете играта. Дигиталната камера ще бъде достъпна при започването на нова игра.

Тя се намира в Strut E Shell 1. Идете до дъното на екрана и намерете платформа с три червени светлини на нея. Покачете ѝ се и екипирайте Z.O.E. Box. Когато конвейерът спре, натиснете Action, за да го изкатерите. Ще попаднете в друга стая. Натиснете отново Action, за да слезете и да вземете дигиталната камера. От стаята можете да излезете по същия начин.

Контрол на intermission sequences: Също като при Codec трансмисиите, можете да натиснете L или R, за да zoom-нете по време на трансмисия. Колкото повече натискате, толкова по-голямо е увеличението. Ще чуете изстрел. Докато задържате бутоните, използвайте десния аналогов стик, за да преместите изгледа. Също така по време на някои части можете да гледате през камера или бинокъл. При тях отново можете да използвате zoom опцията. Това може да се направи и преди започването на играта, ако натиснете Start.

Контролиране на title screen: Активирайте White, за да чуете изстрел, и главният екран ще проблесне за секунда. Използвайте десния аналогов стик, за да смените background цвета на прозореца.

Контролиране на Codec sequences: Натиснете левия или десния аналогов стик, за да размърдаме лицата. Кликнете отново, за да zoom-нете. Докато използвате вашия Codec, за да се свържете с Otacon и някой от другите персонажи в играта, натиснете R, за да видите мислите на Snake или Raiden за дадената персона, придружени с няколко забавни коментара. Ще чуете още какво наистина изпитват към жените си. :)

Stealth, Bandanna и Wig бонуси: Изпълнете следните цели, за да получите Stealth (невидимост), Bandanna (неограничени амуниции за Snake), и Wig-a (неограничени амуниции за Raiden). За да получите Stealth и Bandanna, изпълнете мисията "Tanker" три пъти под три различни нива на трудност (всички от един и същи save файл) и съберете всички маркировки с имена. За да получите Stealth и Wig, изпълнете мисията "The plant" три пъти под три различни трудности (всички от един и същи save файл) и съберете всички маркировки с имена.

Отключване на Stealth за мисията Tanker: Съберете всичките 70 плочки с имена в нивото Tanker и опцията Stealth ще се отключи за него.

След като сте превъртели играта 2 пъти, Snake и Raiden ще са със слънчеви очила.

Ниво на трудност European Extreme: Успешно минете играта под ниво на трудност normal.

Отключване на режим Boss survival: Успешно завършете Sons Of Liberty, всички VR мисии, всички алтернативни мисии и Snake Tales мисиите, за да отключите режима.

Ninja Raiden: Успешно завършете 50% от VR Missions като Raiden, за да отключите Ninja Raiden-а в VR мисиите.

Hygu Raiden: Успешно минете 100% от VR мисиите като Ninja Raiden.

X Raiden: Успешно минете 100% от VR мисиите като Ninja Raiden.

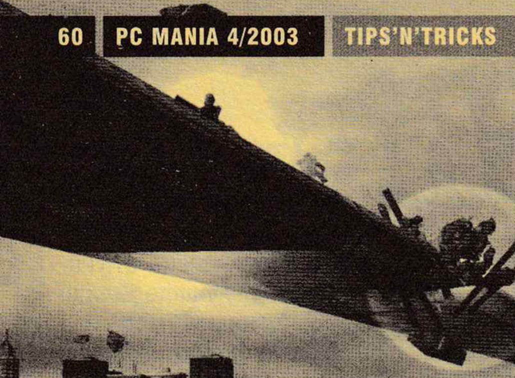
STEALTH и неограничени амуниции за нивото Plant: Съберете поне 80 табелки с имена в plant мисията и превъртете играта, за да получите кафевия wig (неограничени амуниции)

Съберете поне 120 табелки с имена в plant мисията и превъртете играта, за да STEALTH камуфлажа (невидимост)

Неограничени GRIP и неограничен OXYGEN: Съберете поне 160 табелки с имена в plant мисията и превъртете играта, за да получите оранжевия wig (неограничен grip)

Съберете поне 200 табелки с имена в plant мисията и превъртете играта, за да получите синия wig (неограничен oxygen)

USP Suppresser: Превъртете играта и направете save. Стартирайте нова игра с запазеното info. Идете на Navigation Deck, след като победите Olga. Минете до мястото, където получаваме Thermal Goggles, и в средата на платформата би трябвало да намерите оръжието (пистолет със заглушител).



Command & Conquer Generals

Генералство, експириънс или защо трябва да побеждаваме

За разлика от предишните игри от серията в Generals бе добавен модерният най-последък RPG елемент. С други думи, побеждавайки в битките, трупаме опит (отразен на малка жълта скала в десния долен ъгъл на екрана). Този опит влияе на генералските ви рангове, които са пет. С всеки нов можете да развиете по едно глобално подумение, даващо различни преимущества или нови единици на страната, за която водите войната. Способностите са разделени в 3 категории и някои могат да се усъвършенстват до три пъти. Първите са най-слаби, вторите най-често дават мощни единици или заместват хипероръжията, а третите обикновено са мини хипероръжия с по-малка сила, но все пак нанасящи доволно големи щети. Уловката е, че имате само 5 точки за разпределяне и много умения, които да вдигнете и които са разделени на 3 нива.

USA – гадните копелета

Emergency Repair – има го и при трите фракции. Позволява да поправите моментално всички единици в малък радиус. Налице са три степени на усъвършенстване – малки поправки (25%), средни (50%) и големи (100%). На пръв поглед почти ненужно и убийствено – ако го пуснете по средата на атаката и изведнъж от едва кретащи бракми, армията ви се върне в статуса на сеещи смърт бойни машини.

Paladin Tank – дава ви опцията да строите танкове Паладин – доста по-силни от Кръстоносците. Оборудвани са с бордови лазери за поразяване на вражи ракети и пехота. Стингър установките на терористите са безпомощни срещу тях.

Unmanned Aerial Vehicle – позволява ви на определен интервал от време да пускате невидима, летяща сонда, която разкрива голям периметър от картата. Перфектна за разузнаване на врага в ранните етапи на играта или за указване на цели на артилерията и бомбардировачите в по-късните.

Новата единица, която можете да пуснете при три звезди, е **Pathfinder-ът** – невидим снайперист, подобен на героя на GLA, но не може да простреляа пилотите на машините. Отличен срещу пехота и особено срещу терористите на GLA, когато са в големи количества. Придружени с ъпгрейда на американците за бързо трупане на опит, 3-4 от тези момци на всеки вход на базата ви ще я направят непревзимаема за популярния "кашимерия ръш". Срещу още по-популярния "танк ръш" е подобре да ги скатаете някъде, най-малкото да не бъдат прегазени.

Другите две единици са **Stealth Bomber-ът** и подвижните установки "**Томахоук**". Първият е перфектен срещу сгради и машини, а чрез антирадарната си система е невидим, докато не удари, което го прави добър за унищожаване на стационарни защити и ключови сгради. Вторият е артилерията ви – дава огромна дистанция на удар и голяма сила, но бавно презареждане и слаба броня. Почти неприложима против GLA поради голямото количество ракетни единици, сваляща "томахавките" преди да са поразили целта.

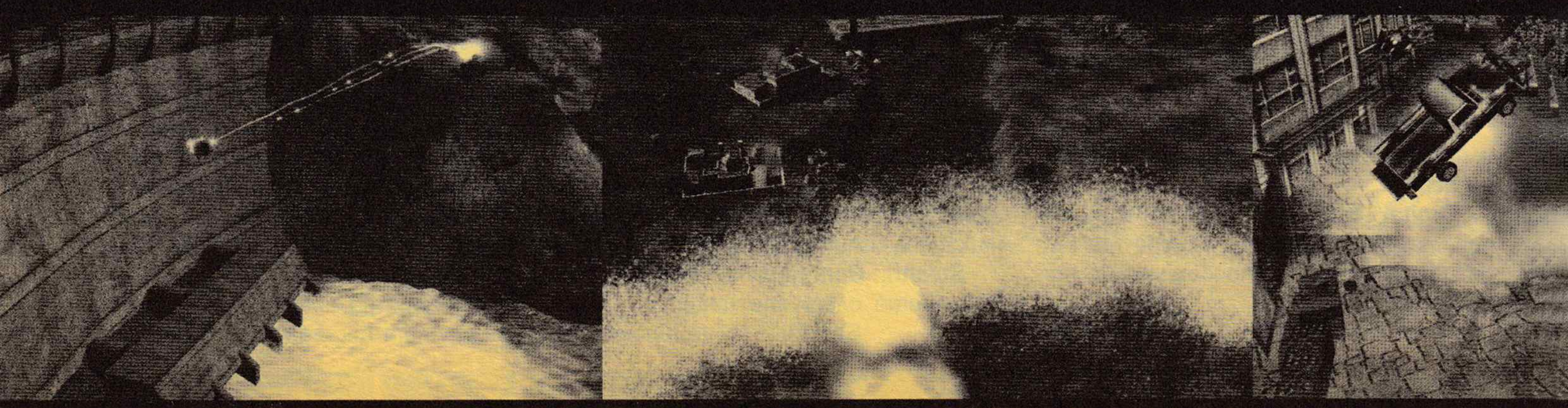
Тук се намира и любимата ми опция – A 10 AirStrike, призоваваща 1, 2 или 3 бомбардировача US A10 Warthog, които през определен период от време атакуват стратегическа цел. Нанасят смазващи щети и са идеални да гръмнете скупчване от вражи електроцентрали или в комбинация с Particle Canon-а да разрушите, която и да е сграда.

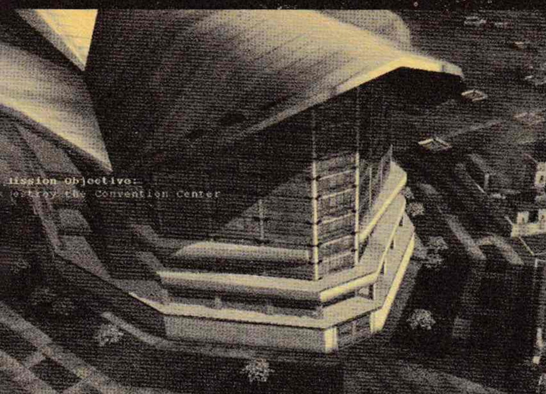
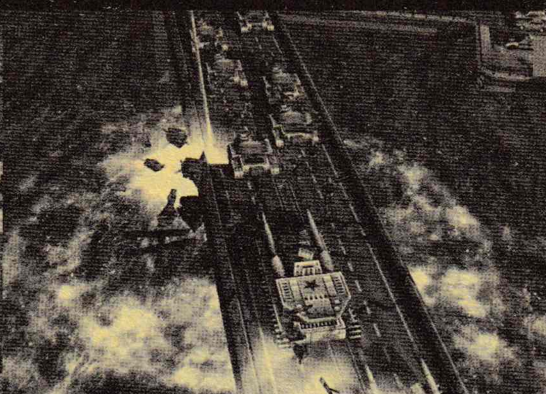
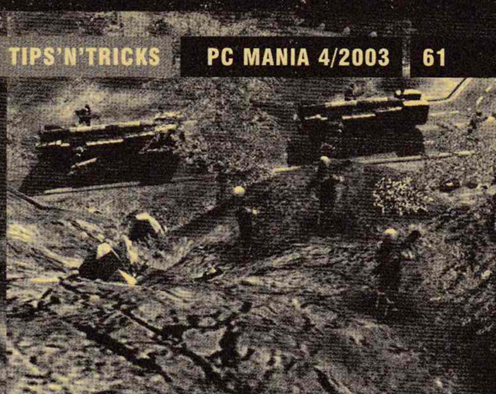
Paradrop-ът ви позволява да пуснете на избрано от вас място на картата от 8 до около 20 рейнджъра, което, направено над беззащитна база или в тила на врага, може да спечели играта за отрицателно време.

Ултимативното умение е **Fuel Air Bomb**. То призовава огромен бомбардировач, прелитащ над указаната цел, и бомбардиращ всичко в огромен диапазон – сами можете да си представите как се отразява на колона от бавно пъплещи към базата ви танкове "Овърлорд".

GLA – Гласът на свободата

И тук има поправки. И може би по-важното: **Technical Training** – дава опцията всеки новопроизведен техник да идва на бойното поле със статус ветеран (една нашивка). Новите единици, които можете да поръчате, са танкове **Мародери**. Те, както и техниците, имат възможност да ъпгрейдват арсенала си, събирайки чаркове от бойното поле. Първият ъпгрейд е на огневата мощ (по-добро оръдие), вторият на бронята и третият – пак на огневата



(две оръдия). Мародерите използват ъпгрейда Toxin Shells, даващ им малък заряд от антракс при всеки изстрел, неутрализиращ предимството на пехотата пред танковете.

SCUD Launcher ви позволява да конструирате SCUD платформи. Идва с две опции на ракетите: силно експлозивни (срещу сгради и бронетехника) и антраксни – против пехота.

Когато получите третата генералска звезда, ще можете да използвате **Cash Bounty** опция при всеки фраг, да получавате в касата си част от производствената цена на унищожената единица. Трите степени на усъвършенстване ви дават 10, 20 и 30% от цената ѝ.

Hijacker-ът е невидима пехота, можеща да отвлече произволна вража машинария. Един от най-лесните и евтини методи да спрете няколко "Овърлорда" или да отвлечете артилерията, тормозеща базата ви, извън обсега на кулите.

Rebel Ambush-ът е подобен на paradrop-а на американците. Разликата е, че вместо натоварени в уязвим самолет кашищите ви се появяват точно на избраната от вас позиция. Може да се използва с голям успех за затваряне на вражите войски в кръг на смъртта или за бързо превземане на сградите в базата на противника.

Anthrax Bomb – това е ултимативното ви умение при петата звезда. За разлика от бомбардировката на американците, антраксът е с доста по-голям диапазон на действие и освен че унищожава веднага всеки вражи пехотинец, дръзнал да влезе в обсега му действие, почти или напълно разсипва и бойната техника, застояла се повечко в зеленикавия облак. Влияе се от ъпгрейда Anthrax Beta, даващ +25% щети на всичките ви единици, използващи биологични оръжия.

China – Армията на народа

Една звезда:

Artillery Training – Всеки новопроизведен танк Battlemaster или артилерия Inferno Canon да идва на бойното поле с ранг на ветеран.

Nuke Cannon – най-мощната артилерия в играта. По-далекобойна и от SCUD установките. Страшно бавна, има огромно време за презареждане и преди да стреля, трябва да се "разгърне", което също отнема време. Всичко това се компенсира с огромните поражения, които нанася на сгради, пехота и по-бавни машини в огромен радиус. Придружени от няколко танка, няма какво да им се опре.

Red Guard Training – китайските пехотинци не само че идват по двама на цената на един, но с този ъпгрейд се впускат в екшъна с ранг на ветерани.

Три звезди:

Artillery Barrage – посочва цел за артилерията, намираща се извън обсега ви. Има три нива на усъвършенстване, увеличаващи щетите и периметъра. За разлика от авиационния удар на американците тук няма шанс да ви свалят самолетите, докато стигнат целта си и винаги можете да сте сигурни, че тя ще бъде поразена.

Cash Hack – поредната тарикатщина в арсенала на оризоядците. С трите си нива на усъвършенстване ще можете да крадете съответно по 1000, 2000 или 3000 кредита от произволен Supply Stash на врага.

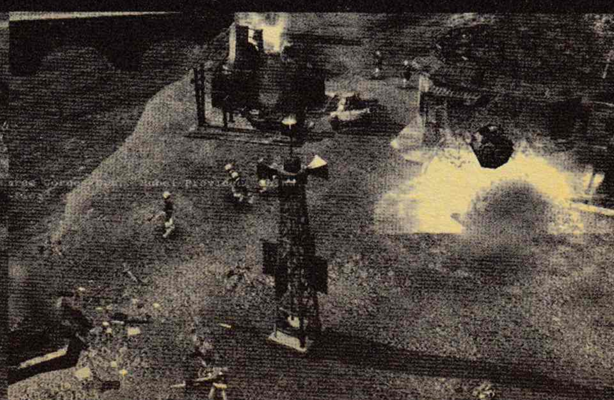
Cluster Mines – привиквате самолет да изсипе мини на произволно място на картата през определен период от време. Най-гадно е да ги трупнете пред военната фабрика на врага – така още с излизането си от поточната линия, те ще бъдат наранени, ако не и напълно унищожени. Ако някой ви направи на вас този номер, не забравяйте, че всеки работник/строител може да разчиства мини по пътя си.

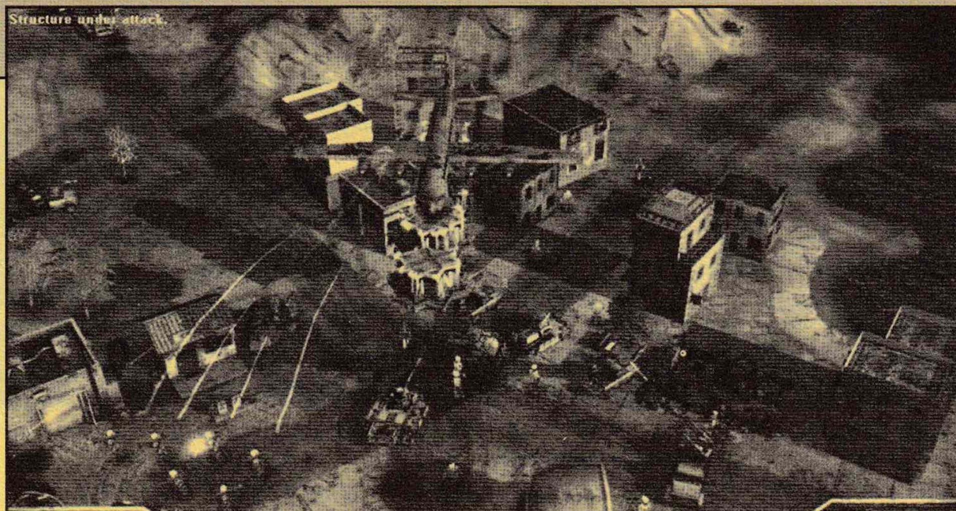
Пет звезди:

EMP Bomb – пускате голяма ElectroMagnetickPulse бомба на произволно място на картата, спирайки захранването на сгради и единици в голям радиус от епицентъра на взрива. Действа както на вражите, така и на приятелските единици. За разлика от другите ултимативни умения, това не нанася директни щети, но не е по-малко полезно, дори напротив, а и времето му за презареждане е почти два пъти по-малко.

Героите и тяхната правилна употреба

Имате на разположение три типа герои в зависимост от фракцията, с която играете. Общото и за трите е, че докато се движат или стоят на едно място, са невидими за врага. Снайперистът на тали-



баните – **Jarmen Kell** е екипиран с мощна пушка и през кратки периоди от време може да използва специалното си умение – да обстрелва пилотите на машините, позволявайки на произволна единица от армията ви да я подкара. Освен това е унищожителен срещу пехота и сам може да се справи със солидно количество вражеско пушечно месо.

Черният Лотус на китайците не е боен герой. Хакерката не е екипирана с оръжия, но може да краде пари от вражите продоволствени депа и докато я надушат – да изчезне. Другите ѝ две способности ѝ позволяват за известно време да спре произволна вража машина или да открадне която си поиска сграда (този процес отнема повече време, отколкото на кашимерията, но го прави от доста по-голяма дистанция).

Героят на американците е типичен **Бат' Рамбо**. С тежка картечница в ръка се справя с лекота срещу пехота и леки машини, а ако ножът опре о кокала, може да сложи (подобно на китайските Tank Hunter-и) снопче динамит с опцията за взривяване след известно време или по команда.

Общи съвети

За разлика от другите игри от серията C&C, където само инженерите можеха да превземат вражи сгради, то в Generals всеки редови пехотинец след скромен по цена ъпгрейд (само 1000 кредита) може да го прави. Използвайте го, за да изненадвате противника, когато е опразнил базата си. Също така има три неутрални сгради, които можете да пленимте. Oil Rafinery-то ви дава по 200 кредита в определен период от време, болницата автоматично лекува всичките ви войници, а фабриката намалява цената на бойната техника.

Правилното разпределение на ресурсосъбирачите е жизненоважно за победата. Американските хеликоптери (които се използват и доста успешно с бойни цели и не са само харвестъри :)) носят по 600 кредита, но само един може да виси над мястото за ресурси, затова поставянето на повече е безсмислено. Останалите ги пратете по картата, като в началото дори може да крадете от ресурсите на врага. Талибанските бачкатори мъкнат само по 75 кредита на разходка до "мината". Затова е хубавичко да са поне 10, за да не изпитате силна нужда от пари. Камионетките на китайците са "средният" вариант, носещи по 300 кредита на разходка и можещи да работят до 4 на едно място – използвайте го.

Всяка една от фракциите има и алтернативни методи за снабдяване с кеш. Специално внимание ще обърна на хакерите – направете 20 от тях и ги оставете в някое от забутаните кьошета на базата да си цъкат по лаптопчетата и скоро ще се превърнат в мощна подкрепа за икономиката ви, носещи по 200 кредита на секунда.

Мултиплейър съвет

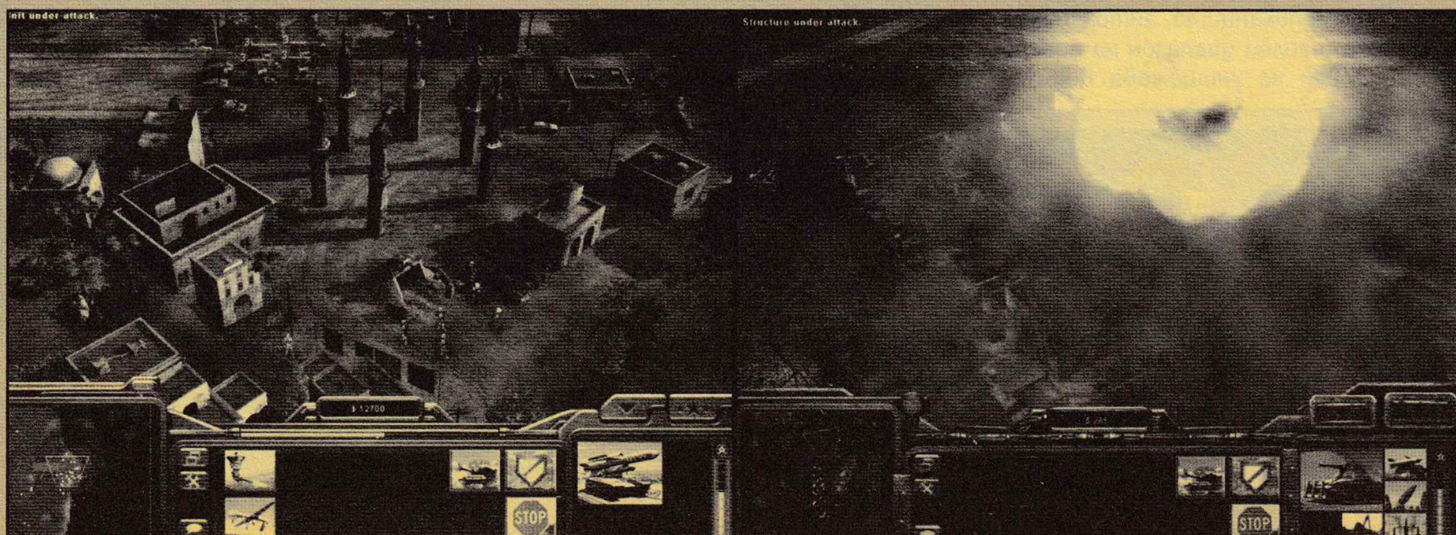
Играйте максимално агресивно. Стоенето на едно място в базата и трупането на войски може да върши работа срещу ТЪПИ играчи, но не и срещу добри. Смазвайте опитите на врага да се експандне, затапвайки основните му маршрути. Подмамвайте основната му военна сила с кашимерията, докато в същото време вкарвате няколко бързи единици в базата му, разрушавайки електроцентралите/работниците и съсипвайки по тази начин стационарната му защита или икономика. Използвайте разнообразни войски, атаките само с пехота/авиация/бронетехника може да успеят първия път, но не и втори (освен ако противникът ви не е наистина ТЪП – с малко умение и 20 "Овърлорда" се спират с цената на много по-малко ресурси време, отколкото на врага да ги произведе. Повярвайте ми, номерът не е в якото закулване, а в микромениджмънта на единиците.

И най-важното:

Have fun!

Георги Панайотов

Бележка: използвам съм малко RTS-жаргон – закулване, експандване и т.н. Ако си прекарал поне 10 игри в BNet на някой от Craft-овете, ги знаеш. Ако не, тогава не ти пука какво означават. :)))



PC Cheats



Master of Orion 3

1. Идете в директорията на играта, поддиректория \GameDataSets\Classic_01\GameData\Common.
2. Направете backup копие на файла Spreadsheets.mob.
3. Кликнете с десния бутон на файла и изберете Open With опцията. Използвайте WinRAR, за да го отворите. По-добре махнете "човката" в менюто "Always use this program to open this file".
4. Разархивирайте файла racemodifiers.txt.
5. С десен бутон кликнете на него, изберете опцията Properties, и отмаркирайте опцията read only.
6. Сега отворете файла с Notepad.
7. Минете надолу до втория абзац в таблицата, наречен RacePickPoints.
8. Ще видите списък с расите, следван от три колони.
9. Първите две колони са видовете и расите, не променяйте стойностите в тях. Последната колонка е номерът с точките, които ви се дават в играта за всяка поотделно. Променете стойността 0 за EVON на 1000, и ще започнете играта с 1000 точки вместо с 0.
10. След като промените стойностите, запазете (save) файла и върнете обратно read only опцията за него.

Направете директория Spreadsheets, където се намира Spreadsheets.mob файла и сложете в нея текст файла.

Freelancer

God Mode: Идете в **My Documents\My Games\Freelancer\Perf Options.ini** и променете:

DIFFICULTY_SCALE = 1.00
на
DIFFICULTY_SCALE = 0.00

Splinter Cell

Натиснете бутона [F2], за да отворите конзолата, докато играете и напишете:

invincible (true или false) – отключва God режима
health – Дава ви пълно здраве
ammo – Дава ви всички амуниции за оръжията, които притежаваме
invisible 1 (true/false) – Отключва режима за невидимост (враговете не ви засичат)
ghost – Летите/минаваме през стени/неуязвимост
walk – Изключва чийта Ghost
playersonly – Замразява враговете ви
killpawns – Убива всички врагове
stealth – Показва нивото на шум, което вдигаме
mill – Изключва чийта за летене
playersрnly – Враговете ви спирам за кратко време

По-долу са чийтовете, с които можете да създадете произволен предмет/оръжие в инвентара си:

summon echeloningredient.ef2000 (Modified Bullpup/Sniper)
summon echeloningredient.estickycamera
summon echeloningredient.estickyshocker
summon echeloningredient.esmokegrenade
summon echeloningredient.efraggrenade
summon echeloningredient.elockpick
summon echeloningredient.ediversioncamera
summon echeloningredient.ewallmine
summon echeloningredient.echemflare
summon echeloningredient.eflare
summon echeloningredient.elasermic
summon echeloningredient.ecamerajammer
summon echeloningredient.eringairfoilround
summon echeloningredient.erappellingobject

Apache AH-64 Air Assault

По време на игра, използвайте следните чийтове:

JKGODM – Включва/изключва Godmode режима
JKAMMO – Включва/изключва режима с неограничени амуниции
JKMSUC – Моментално завършвате успешно мисията

Airport Tycoon 2

Започнете играта както обикновено. По време на игра натиснете тилда [~], за да отворите конзолата. След като въведете желания чийт, натиснете ENTER, за да го активирате. Ако напишете грешен чийт, конзолата ще остане отворена, докато не активираме валиден чийт:

INeedCash – Получаваме допълнително 100.000.000$$$
MassDrop – Получаваме по-голямо летище
DoEarthquake – Призовава бедствие: земетресение
DoTornado – Призовава бедствие: торнадо
SetBudget xxx – Получаваме допълнително xxx пари
SetCash xxx – Получаваме допълнително xxx пари
HideGame – Скрива играта
ShowGame – Отваря играта

Highland Warriors

Трябва да натиснете бутона [\], за да отворите конзолата. След това въведете желания чийт:

iamrich – дава 1000 Gold
allthestones – дава 1000 Stone
bethestone – дава 1000 Ore
tiimmbbeerr – дава 1000 Wood
befat – дава 1000 Food
kingeddieismyfriend – единиците ви стават неуязвими
serules – побеждаваме в дадената мисия

American Conquest

Натиснете [Enter], след това въведете желания чийт. Бележка: конзолата реагира на главни и малки букви:

Добавя по 50,000 от всички ресурси: въведете: money.

Премахва мъглата: въведете: supervizor.

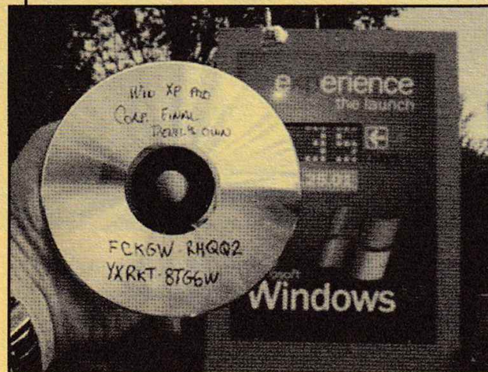
Пълна карта и достъп до всички единици: за да махнете мъглата и за да получите достъп до всички възможни единици, натиснете [Enter], след това напишете ''qwe' (без кавичките)'.

После натиснете ''p", за да получите достъп до всички единици.

MIXED NEWS

3D WAR

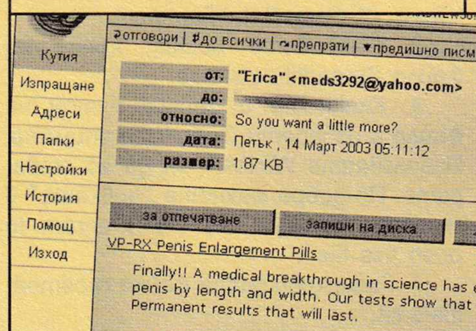
Ако се чудите защо напоследък дисковете по "Славейков" са толкова скъпи, обяснението не е в евтиния долар, който твърде често служи като оправдание за повишените цени. Причината е в група нюйоркски последователи на бате Бойко, които се борят с лошите. Те са заловили шестчленна група американски граждани, които са обвинени в про-



дажбата на пиратски дискове на стойност над 15 милиона долара. Подозрително дръпнатите очи и антропологични белези, типични за източните раси, всъщност лъжат. Макар и с китайски произход, тези граждани ще понесат цялата тежест на американските закони срещу разпространението на пиратски софтуер. През последните години шестимата са пласирали предимно продукти на Microsoft и Symantec. При задържането им са конфискувани дискове на стойност 9,1 милиона долара. В банковите сметки на задържаните са блокирани близо 1 милион долара.

Кога ще избухне Третата световна война? Когато китайците разберат, че могат да пишат своите SMS-и без помощта на софтуера T9 (който по принцип би следвало да помага, макар и повече да пречи). Така или иначе в Китай беше поставен рекорд по изпратени SMS-и след началото на китайската нова година – която, както е известно, започва през февруари. Само в първата седмица на месеца 7 милиарда текстчета и текстченца са стигнали своите получатели. За цялата 2002 година растежът на текстовата услуга в страната на високите и дълги стени е 400 процента, като са изпратени общо 80 милиарда SMS-а. Тия китайци имат бързи пръсти – особено с оглед на кратките текстови съобщения, пълни с йероглифи.

Ай' стига с този SPAM!



Най-големият интернет провайдър в света – AOL, възнамерява да приложи по-строг контрол върху разпространението на спам в пощенските кутии на своите потребители. Причината за бъдещите мерки се крие в резултатите от допитване, според което 27 милиона от потребителите на AOL са особено недоволни от увеличаващата се вълна спам. Джон Милър, шеф на AOL, обяви, че компанията ще използва нови и интелигентни филтри, като тяхното прилагане ще започне в близките седмици. Част от мерките са и намеренията на компанията да лобира пред Конгреса за налагане на по-строги законови ограничения върху спамването. В момента AOL блокира дневно по 780 милиона спам писма.

В съзвучие с намеренията на AOL е решението на Съвета на европейските министри на правосъдието за инкриминиране на изпращането на нежелани мейлове или SMS-и. Одобреният закон срещу електронните престъпления не прави разлика между онлайн-протестиращи и терористи, търговци на вируси и хакери. Приетата от Съвета на Европа харта за киберпрестъпленията дефинира нежелана електронна поща, създадена, за да блокира работата на компютърната система на получателя като криминално престъпление. 15-те страни-членки ще трябва да включат ново нарушение в наказателните си кодекси – нелегален достъп до и нелегална намеса в информационна система. Все още се спори дали е открит пенкилер срещу спама или не с тези законови изменения.

(ЕПИ) КРИЗА



Soulseek премина през дребна криза в края на февруари. Услугата за обмен на mp3 изведнъж изчезна без предварително официално съобщение или анонс за причина. Появиха се множество слухове. Две бяха версиите, които изглеждаха достоверни – едната гласеше, че RIAA (Асоциацията на американските звукозаписни компании) е взела мерки, за да ограничи и този проводник на свободна култура. Другата: фирмата Verio, която е интернет-провайдър на Soulseek, е била принудена да затвори сървърите временно поради други причини. Една седмица след този проблем Soulseek тръгна пак – плюс официален анонс за причините и следствията. Групата Sapphirecut е протестирала срещу нарушаване на авторските си права чрез нелицензирания обмен на mp3. След като преди са тръгували по 100 диска на месец, вече не продават нищо. Абсолютно нормална причина да вдигнеш тупурдия и да спреш "тока" на няколко хиляди човека.

Фирмите, контролиращи кредитните карти Visa, Mastercard и American Express, станаха преки свидетели на българската поговорка "Бързи, смели, сръчни", без обаче да искат това. Как? Наложи им се да признаят, че в началото на февруари са били откраднати над 8 милиона номера и лични данни на притежатели на кредитни карти от техните бази данни. Кражбата е извършена от засега неизвестни кракери като изтичането на информацията е станало при трета фирма, занимаваща се с обработката на разплащания на кредитни карти. За щастие откраднатите номера не са били използвани. По принцип крадците на кредитни карти се възползват от плячката си в първите няколко дни след злодеянието.

A little bit of this, a little bit of that, a little bit of HARDWARE!



Intel проведе конференцията IDF, която, както всички знаем, се случва на всеки три месеца. Този път основният акцент, за който разбраха дори и малките деца, се "стовари" върху технологията на компанията Centrino. Centrino ще позволи интегрирането на по-икономични процесори в преносимите компютри, като производителността няма да страда за сметка на по-малкото изхарчен ток. Цитираният пример беше процесор на 1,6 гигахерца, който показва равни резултати на тестовете за производителност с актуалните мобилни Pentium 4 на 2 гигахерца.

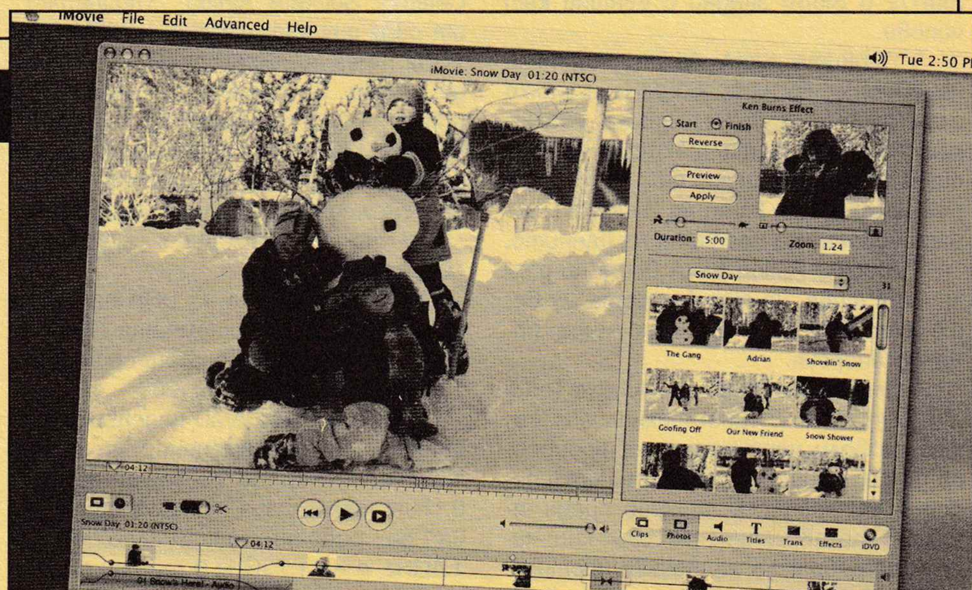
Също така стана стана ясно, че наследникът на Pentium 4 ще е готов през 2004 година, че се разработва под кодовото название Tejas и че по всяка вероятност ще стартира на 2,5 гигахерца, като дизайнът ще разполага с потенциал до 40(!!!) гигахерца.

Intel обявиха също, че не смятат да разработват 64-битови процесори за домашни компютри. Така най-големият производител на чипове в света няма да се включи в пряко състезание с AMD и Apple, които разбунват духовете с очакваните до края на годината техни решения. Сред причините за отказ от подобна стъпка се цитира и софтуерът. Windows е създаден и проектиран за 32-битов компютър, като промяната и оптимизацията му за 64-битова архитектура ще отнеме време и пари. Всъщност, очевидно липсата на излишни средства и произлизащото от това нежелание за харчене ще спрат Intel от работа по този проект. Поне засега.

Не на последно място по важност е анонсираният наследник на BIOS. Според Intel това ще бъде EFI – Extensible Firmware Interface. Сред благините, които ще го различават от BIOS, са графичният му интерфейс, включени възможности като разделяне на дисково пространство, поддържане на няколко операционни системи, бекъп и т.н. Все неща, които и сега са възможни, но с употребата на още и още софтуер. Да живее EFI – новото чудо на принципа 2 в 1!

HP пуска в продажби ново PDA устройство от серията iPaq, което този път е с индекс 5450. То разполага с няколко уникални функции. 5450 е оборудван със специален модул, съчетаващ в себе си wLAN и Bluetooth-предавател, като по този начин се превръща в най-мобилния PDA, представян досега – просто защото може да бъде свързан с мрежа и да не бъде обикновен електронен бележник с мултимедийни способности. Специален софтуер на HP позволява също така използването на машинката като дистанционно в домашни условия за телевизора, уредбата и DVD-плейъра. Други характеристики – xScale процесор на 400 мегахерца, цветен дисплей с активна матрица и резолюция от 320x200 точки, 64 MB оперативна памет, операционна система Pocket PC 2002. Макар и добре оборудван 5450 няма да се окаже спирачка за края на PDA като индустрия. Според проучване на In-Sat до четири години PDA ще изчезне като вид устройство, изместен най-вече от придобиващите повече функционалност мобилни телефони.

Завърши CeBIT



В Хановер, Германия, се проведе ежегодното технологично изложение CeBIT. То продължи само пет дни – между 12 и 19 март, като причината е тривиална – кризата в технологичния бранш, по-малко изложители, бла-бла-бла. За първи път от няколко години обаче липсваха гръмки обещания и рекламни призиви за един по-по-най-свят, пълен с невиждани чудесии. Тази година на експото бяха показани голямо количество съвсем реални и годни за "пипване" устройства и джаджи.

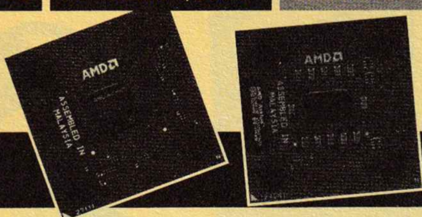
Ето и няколко от най-добрите продукти и нови неща, показани в Хановер:

OLED – дисплеи

По думите на специалистите това е следващата голяма крачка в развитието на течнокристалните дисплеи. Organic Light Emitting Diod (OLED) ще стане масово съвсем скоро и ще ни даде по-светли, по-контрастни и с по-високо качество монитори. Наред с това ще се увеличи ъгълът на видимост, както и опреснителната честота. Друго предимство – като възможен материал за производство се споменават специални огъващи се пластмаси. Прототипите на нагънати или променящи формата си монитори вече ще станат серийни модели. Пионер в областта са американците от Kodak с техния модел EasyShare LS633, който е първият цифров фотоапарат с OLED-дисплей.

Apple iLife

Apple са пионерите, които интегрират четирите най-важни мултимедийни приложения – музика, филми, снимки и DVD, под една графична среда. Приложенията iTunes, iPhoto, iMovie и iDVD са взаимно интегрирани и взаимно зависими. iLife е свързан и с интернет услугата .Mac, което позволява презентации на мултимедийно съдържание в интернет.



Дългият път до AMD AthlonXP "Barton"

... или малко кеш преди финала

AMD за пореден път отложи (ЧАК до септември) дългоочакваните си 64-битови процесори Athlon64 и през април би трябвало се появят само моделите за сървъри и работни станции – Opteron. Освен това 90nm технологията на AMD няма да е готова преди 2004-та година, така че не можем да очакваме и драстично увеличение на тактовата честота на сегашните 0.13um AthlonXP.

Тъй като на Intel традиционно се отделя повече внимание, нека все пак проследим развитието на Athlon от пускането му в продажба след обявяването през 1999 г. до днес:

* По онова време "на въоръжение" бяха 0.25um производствени мощности и съответно не беше изгодно (стара технология, големи размери и т.н.) процесорите да използват достатъчно вграден кеш на процесорната подложка, работещ на същата тактова честота като просора. Затова първо Intel, а след това и AMD слагаха чиповете си на платки (за Slot1/2 и SlotA) заедно с външни кеш чипове.

* Първите SlotA Athlon работеха на 500MHz, 550MHz, 600MHz и малко след това – 650MHz, идваха с 512K кеш на половината тактова честота и системна шина на 100MHz – с реална скорост като на 200MHz – заради удвоената честота на данните.

* 700MHz Athlon SlotA беше по-различен с това, че структурата му беше оптимизирана да консумира по-малко енергия.

* След това AMD преминаха (още преди Intel!) на 0.18um технология, която позволи честотата на процесора да се повиши до 1GHz (първият подобен PC процесор, отново преди Intel). Но тогавашните масови кеш-чипове не работеха на такива честоти (400–500 MHz) и затова се продаваха 325–333 MHz чипове, които реално използваха на една трета от тактовата честота на процесора.

* При наличието на подходящата 0.18um технология, естествената следваща стъпка бе добавянето на кеш от второ ниво директно в процесора на същата тактова честота: 256K в SlotA Athlon, наречен "Thunderbird". Този процесор започва някъде от около 750MHz (изпаднали бройки на 700MHz и дори 650MHz също се намират) и достига до 1GHz със сигурност, като на места има данни и за по-бързи (1.1GHz, 1.2GHz).

* През 2000-ната се направи и преходът от SlotA към SocketA (Цокъл 462). След като няма нужда от външни кеш чипове, слот-платката само ненужно оскъпява изделието. С преминаването към SocketA стана възможна и появата на "евтин" модел Athlon – Duron. Той бе с 64K кеш от второ ниво, а кешът от първо ниво на абсолютно всички AMD процесори шесто поколение е еднакъв. Duron в този си вид премина от 600 до 950MHz като винаги държеше едни 50 – 100MHz преднина пред Intel Celeron. SocketA Athlon "Thunderbird", от своя страна: от около 750MHz до 1GHz (през 50MHz) и после от 1.1GHz до 1.4GHz. За разлика от многобройните Slot1->Socket370, Socket8->Socket370, Socket432->Socket478 адаптори за Intel процесори досега дори Powerleap/Evergreen не са пуснали и нямат намерения за SlotA->SocketA.

* Около появата на DDR паметта AMD увеличиха системната шина на Athlon ("Thunderbird") процесорите от 100MHz/200 на 133MHz/266.

* През 2001-ва AMD направиха най-същественото изменение на Athlon-ядрото. Макар че използва същата 0.18um технология, новото ядро успява да работи максимално не на 1.4GHz, а на 1.73GHz и то при по-ниска консумация на енергия. Това се дължи на съществени преработки на дизайна. Освен това е добавена поддръжка на SSE инструкции, хардуерни pre-fetch възможности, PowerNow! технология за пестене на енергия (много по-гъвкава и адаптивна от тогавашната и дори сегашната SpeedStep/Deep(er) Sleep на Intel), активирана двупроцесорна поддръжка. Новото ядро е с кодови имена "Palomino" (256K кеш) и "Morgan" (64K кеш), а продуктите, в които намира приложение, са първите "истински мобилни" Athlon процесори – Athlon 4, първите Athlon процесори за работни станции и сървъри – AthlonMP, AthlonXP и Duron. Duron с новото ядро работи с шина 100MHz/200 и е на 1GHz 1.1GHz, 1.2GHz, 1.3GHz.

Още едно нововъведение, идващо покрай новото ядро и следствие от подобрената производителност, както и от набиращия скорост Pentium4, е системата на наименуване с моделни номера вместо гигахерци на процесорите – така AthlonXP (256K кеш, 133MHz/266 шина) 1.33GHz носи името 1500+, 1.4GHz/1600+ и така до 1.73GHz/2100+. Сиреч – "100+" единици през 66MHz..

Макар според AMD официално AthlonXP 1500+ да означава – "Athlon 'Thunderbird' 1.5GHz, ако имаше такъв де", всъщност маркетинговият им отдел е измислил добър начин купувачите да сравняват AthlonXP на по-малко гигахерци с Pentium4 на повече. Поне по онова време AthlonXP 1500+ изпреварваше P4/1.5GHz почти винаги и то с доста.

* През 2002-ва почти в срок бе пуснат първият процесор на AMD, произведен по 0.13um технология AthlonXP на 1.8GHz/2200+. 2100+ освен по производствената технология, която би трябвало да предоставя възможност за по-големи тактови честоти, не се различава от 1500+. Въпреки това 2200+ е само една стъпка (66MHz) повече от старото 0.18um ядро, достигнало 2100+ (1.73GHz). Заедно с 2200+ се пуснаха

AMD ATHLONXP, ТАБЛИЦА НА "QUANTISPEED" МОДЕЛНИТЕ НОМЕРА

Моделен номер	1500+	1600+	1700+	1800+	1900+	2000+	2100+	2200+	2300+	2400+	2500+	2600+	2600+
Тактова честота	1.33GHz	1.40GHz	1.46GHz	1.53GHz	1.60GHz	1.66GHz	1.73GHz	1.80GHz	—	2.00GHz	1.83GHz	2.08GHz	2.13GHz
Системна шина	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz	—	133MHz	166MHz	166MHz	133MHz
множител	10x	10.5x	11x	11.5x	12x	12.5x	13x	13.5x	—	15x	11x	12.5x	16x
MP модел*	Да	Да	Няма	Да	Да	Да	Да	Да	—	Да	Няма	Няма	Да
Ядро характеристики	0.18; 256K	0.18; 256K	0.18/0.13-A, -B; 256K	0.18/0.13-A, -B, 256K	0.18/0.13-A, -B; 256K	0.18/0.13-A, -B; 256K	0.18/0.13-A, -B; 256K	0.13-A, -B; 256K	—	0.13; 256K	0.13; 512K	0.13; 256K	0.13; 256K
Име***	Palomino	Palomino	Pal/TBred	Pal/TBred	Pal/TBred	Pal/TBred	Pal/TBred	TBred	—	TBred-B	Barton	TBred-B	TBred-B

* модел с официална двупроцесорна поддръжка

** двупроцесорните чипсетове (AMD 760MP, AMD 760MPX) не поддържат 166MHz/333 или 200MHz/400 шина

и 0.13um модели от 1700+ (1.46GHz) нагоре. Това ядро (наричано още Thoroughbred-A) така и не успя да качи повече от тези 66MHz. Положението на AMD ставаше все по-лошо, Intel дръпваха напред с честотите, а въпреки новата 0.13um технология AthlonXP въобще не можеше да стигне повече от 2200+.

* Затова през есента, подобно на SlotA 700MHz, се появи нова ревизия на 0.13um ядрото – отново без никакви промени от гледна точка на функции или производителност, но с добавен девети слой връзки, който повишава стабилността и прави възможно достигането на по-високи честоти. Новото ядро бе наречено Thoroughbred-B, появи се първоначално като AthlonXP 2400+ (2GHz, за първи път на AMD, доста след Intel) и 2600+ – (2.13GHz), а по-късно пое и останалите 1700+ и 2200+ модели. В момента у нас е малко вероятно да попаднете на друг AthlonXP освен -B.

Интересно е, че AMD промениха базата (с 66MHz нагоре) на моделния номер – според старата схема 2400+ би трябвало да е 1.93GHz, а според новата е 2GHz, аналогично и за 2600+ – 2.13GHz вместо предишните 2.06GHz. Това бе добър жест, тъй като срещу същия моделен номер получаваме повече гигахерци, т.е. повече производителност и също така по-добро съответствие на сравнимия Pentium4.

* Към края на 2002-ра, горе-долу по време на масовото навлизане на DDR333/PC2700 паметта (и съответните чипсети, някои от които поддържащи донякъде и DDR400: VIA KT333, KT400; SiS 745; nVidia nForce2) AMD повишиха скоростта на системната шина от 133MHz/266 на 166MHz/333 и пуснаха AthlonXP 2700+ (2.16GHz) и 2800+ (2.25GHz). Базата на моделните номера отново се променя – с по "100+" единици заради по-бързата системна шина. Тази промяна е оправдана, тъй като е съпроводена със съответното подобрение на производителността. Малко по-късно (но месеци преди 2800+ реално да се появи на пазара) дойде и 2600+ моделът със 166MHz/333 шина, работещ на 2.08GHz.

* А сега, в началото на 2003-та, се появи на бял свят последното процесорно ядро от 6-то поколение на AMD: AthlonXP, наричан "Barton". Произвежда се по 0.13um технология, както и предишните, няма никакви нововъведения и различия освен удвоения L2 кеш – от 256KB на 512KB. Това, естествено, ще повиши производителността, размера на чипа, консумацията на енергия и загряването. Донякъде температурата не е проблем, тъй като, когато се увеличи размерът на чипа, се увеличава и площта, отдаваща топлина, т.е. като цяло термичното съпротивление на "Barton" трябва да е по-малко от това на "Thoroughbred-B". Консумацията на енергия и охлаждането са параметри, които в голяма степен зависят от това, доколко производителят на дънната платка следва предписанията на AMD, а с "Barton" изискванията за получаване на сертификат "Approved by AMD" стават още по-стриктни, така че нещата би трябвало да са наред (вкл. нови BIOS ревизии и т.н.).

Отново се препоръчват/изискват радиатори, на които поне основата (частта, контактуваща с процесора) е медна или най-добре сребърна, стига да има кой да плаща.

Засега са обявени два модела с 512K кеш: 2800+ (2.08GHz, шина 166MHz/333) и 3000+ (2.16GHz, шина 166MHz/333). По-късно ще се появи и 2500+ модел (1.83GHz, шина 166MHz/333). Базата на моделните параметри се променя – с "300+" или "200+" единици отгоре заради удвоения кеш от второ ниво. За съжаление този скок в моделния номер в доста случаи е неоправдан.

512K AthlonXP не винаги е по-бърз от този с 256K – ако изпълнимият код е относително малък, производителността на двата Athlon-а е еднаква. При професионалните приложения и игрите случаите са 50:50, при MP3/Audio и MPEG4 (DivX)/Video компресията 512K ще ви помогнат, но при компресирането на файлове (WinRAR и т.н.) и офис приложенията е по-добре да заложите на повечето гигахерци (2800+/2.25GHz/256K), отколкото на повечето кеш (3000+/2.16GHz/512K). Фактът, че има случаи, в които 2800+ процесор е по-бърз от 3000+ значително компрометира системата на моделни номера на AMD, както и обяснението, че тя всъщност има за цел да СЛУЖИ на потребителя да направи по-добър ЗА НЕГО избор. Изборът не се улеснява и от факта, че един и същи моделен номер се дава на различни процесори: 2600+ със 133MHz или 166MHz шина, 2800+ с 256K или 512K кеш. Въпреки това все още моделният номер на AthlonXP достатъчно точно съответства на тактовата честота на близък по производителност Pentium4. При 3000+ срещу 3.06GHz обаче съотношението на случаите, в които Athlon е по-бърз от P4, към тези, в които е по-бавен, е 40:60. Разликите все още са малки, но тенденцията е P4 да изпреварва все повече (особено след споменатите в началото очаквани подобрения).

* Затова някъде по същото време, когато ще се появят i865 и P4 с 200MHz/800 шина, AMD се очаква да пуснат финалната модификация на Athlon – "Barton" (0.13um, 512K) с 200MHz/400 шина. Така ще се достигне и обещаната още през 1999 максимална скорост на системната шина. Тогава обявените максимални стойности на L2 кеша (2 do 8 MB) така и няма да се сбъднат, нито очакваният от "Mustang" (ядро за AthlonMP, по-голям брат на "Palomino") 1MB, но това не е фатално като се имат предвид не толкова добрите подобрения при прехода от 256K–>512K. Най-вероятно бъдещият AthlonXP ще дебютира на 3200+ (2.2GHz) и ще трябва да се използва в дъна с nForce2, SiS746FX (вече има такива), KT400A (очаква се скоро), евентуално KT400 и SiS746. Естествено, най-добри резултати ще се получат при синхронна скорост с паметта: DDR400/PC3200. Очаква се производителността да се повиши поне с 5-10%, което е значително по-добре, отколкото подобрението на допълнителните 256K кеш.

Стоян Спахиев

2700+	2800+	2800+	2900+	3000+	2400+	2500+	2600+	2700+	2800+	2900+	3000+	3100+	3200+	3300+	3400+	3500+
2.16GHz	2.08GHz	2.25GHz	—	2.16GHz	1.40GHz	—	1.60GHz	—	1.80GHz	—	2.00GHz	—	2.20GHz	—	2.40GHz	2.50GHz
166MHz	166MHz	166MHz	—	166MHz	200MHz	—	200MHz	—	200MHz	—	200MHz	—	200MHz	—	200MHz	200MHz
13x	12.5x	13.5x	—	13x	7x	—	8x	—	9x	—	10x	—	11x	—	12x	12.5x
Няма	Не**	Не**	—	Не**	Не**	—	Не**	—	Не**	—	Не**	—	Не**	—	Не**	Не**
0.13; 256K	0.13; 512K	0.13; 256K	—	0.13; 512K	0.13, 512K	—	0.13, 512K	—	0.13, 512K	—	0.13, 512K	—	0.13, 512K	—	0.13, 512K	0.13, 512K
TBred-B	Barton	TBred-B	—	Barton	Barton	—	Barton	—	Barton	—	Barton	—	Barton	—	Barton	Barton

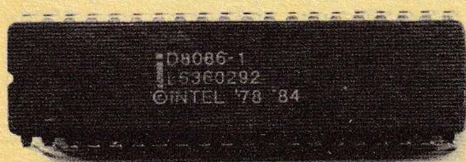
*** "Thunderbird" – няма моделни номера, не е включен в таблицата, Pal = Palomino, TBred = Thoroughbred = Thoroughbred-A или Thoroughbred-B, TBred-B = Thoroughbred-B

Кое е сърцевината на един компютър? Разбира се, процесорът. А кой е първият микропроцесор? Не може да не сте си задавали този въпрос...

History of CPU vol.1

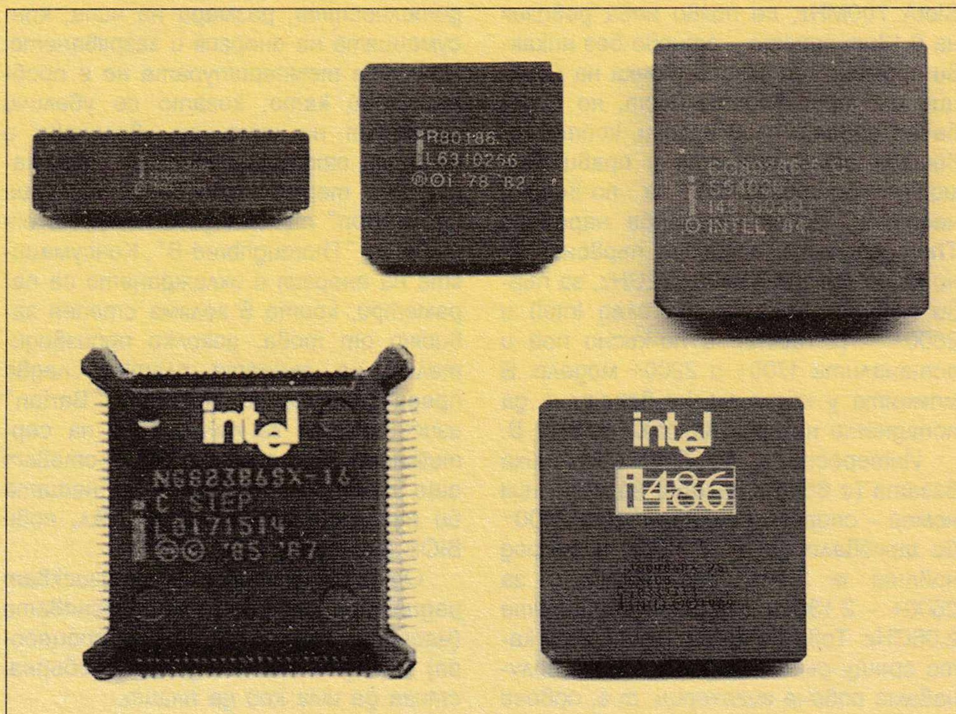
За да избегна обърkванията, няма да се спирам на "екзотични" процесори от малки фирми, които след първия си опит са фалирали или са били закупени от други производители. Ще пропусна и процесорите за по-странни PC-та – Amiga, Atari, старите Apple-и и подобни. Фокусирам само върху процесорите, дело на фирмите, които и днес всеки от нас иска да има – тези на Intel, AMD, Cyrix (В действителност преди x86 ерата в България с добра популярност се харчеше легендарната серия Правец 8x, която е базирана на Apple II разновидностите. Тази архитектура обаче не е намерила реално развитие и дори сегашните Mac-ове нямат много общо с нея, поради което ще я пропуснем – бел. ред.).

При Intel нещата започват с D8086, който се ражда през 1978-ма година и поставя началото от победоносната серия процесори на днешния гигант. Някои от нас ще си спомнят, че той се продаваше като сърце на серията IBM/XT. Повечето модели работеха на 5MHz, макар някои разновидности да вдигат и повече. Крайно ограничен от днешна гледна точка и категорично в историята.



И рече Технологичният Бог: Нека бъде 8086!

Това е първият процесор, за който може да се каже, че е бил предназначен за масова употреба. Пълното му име е Intel D8086. Характеристиките му от сегашна гледна точка са на ниво калкулатор – бързина: 5 MHz, бързина на системната шина: 5.00 MHz. Показан е за първи път през месец февруари на далечната 1979-та година. Официално няма PC, направено с него, но все пак е ползван за основа на по-късни разработки. Ако трябва да сме честни, дори и видът му е доста странен. Малко по-късно са разработени версии на 6, 8 и 10 MHz. Реално на пазара за компютри не е можело да се закупи PC с процесор Intel 80186.



Малко по-късно Intel разработват така наречената Enhanced 186 фамилия. Те са вече произведени по едномикронна технология и цъкат с невероятните 25MHz. Пряко тази мощ, вградена в тях, 80186 никога не намира широко приложение в персонален компютър. Но ето задава се 1982-ра година, когато те премахват от името на процесорите цифрите 8 и 0 и се появява познатата дори и нам 286, или иначе казано – двеосемшестицата. Този процесор вече е 16 битов, има 134,000 транзистора и възможност да работи с 16 MB RAM. Използван е от IBM за техните PC/AT машини и за много IBM съвместими компютри. Има версии на 8, 10, и 12.5 MHz, а стига и до 20 MHz.

модерни времена

Три години по-късно, през 1985 Intel представят на масовия потребител процесора Intel 386. Той е 32 битов процесор, има 275 000 транзистора и работи на 16, 20, 25 и 33 MHz. В него са добавени схеми, които му позволяват да започва работа с една операция преди да е завършил предишната. След още три години усилена работа, се пръква и 386SX, който е олекотена версия, малко по-бавен и с намалена консумация на енергия, което дава възможност с него да се направят и първите версии на laptop (преносим компютър). Имал съм рядкото щастие да видя такова нещо и краткото му описание е "голямо, грозно и работещо 30 минути на батерии".

386 има добър търговски успех и работата по него продължава. През 1990 излиза 386SL с 855,00 транзистора, а по-късно най-напредналата версия 386 DX, която достига до 33 мегахерца (Това беше и моят първи процесор – бел. авт.). Добрите страни на тази фамилия са ниският разход на енергия и поставянето на голяма част от стандартите, които и досега се ползват за база.

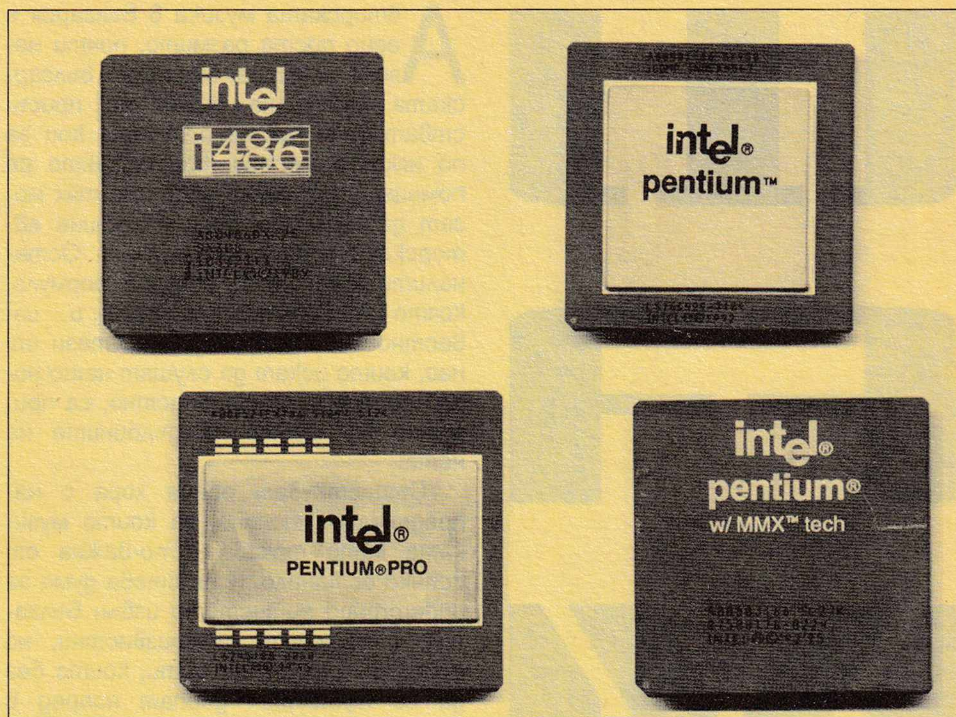
Почти успоредно с 386-тицата се ражда и следващата генерация, наречена, разбира се, 486. Работата по нея започва през 1988-та година, а през 1989 се появява на бял свят 486DX (Това пък ми беше вторият процесор – бел. авт.). Той е 32 битов процесор с 1.2 милиона транзистора

и с възможност да изпълнява 26.9 милиона инструкции в секунда (MIPS) при 33 MHz-овата си версия. Освен с показателната си за онова време скорост той е и първият процесор с интегрирана част за смятане на операции с плаваща запетая (floating point unit), както и вградени 8 KB кеш, версии за 5 и 3 волта.

През 1991-ва се появяват нови версии – 486SX и 486DX на 50 MHz. SX е енергоспестяваща версия на DX и с изключен математически копроцесор, което го намества успешно на пазара за преносими PC. Друга разлика е, че SX има и възможност да бъде ъпгрейднат без да се подменя дънната платка, с помощта на така наречения Over Drive – функция, която DX не поддържа. През 1992 Intel правят следващите си модели процесори – 486DX2/50 и 486DX2/66. Цифрата 2 в името им показва, че скоростта на процесора е удвоена благодарение на Over Drive. Година покъсно (1992) Intel пускат и 486SL. Това е дефакто версия с 1.4 милиона транзистора. Работата продължава да кипи усилено в лагера на интелци и се появяват и версии на Over Drive-а, които поддържат утрояване на скоростта и така се постига бързина от 100 MHz (33x3=99 MHz).

The name: Pentium

Развитието на Intel процесорите продължава със стремглава скорост и през 1993-та се появява световно известният Pentium. Той има 3.21 милиона транзистора, 64 битова архитектура и скорости от 60, 66, 75, 90, 100, 120, 133, 150, 166 и 200 Mhz.



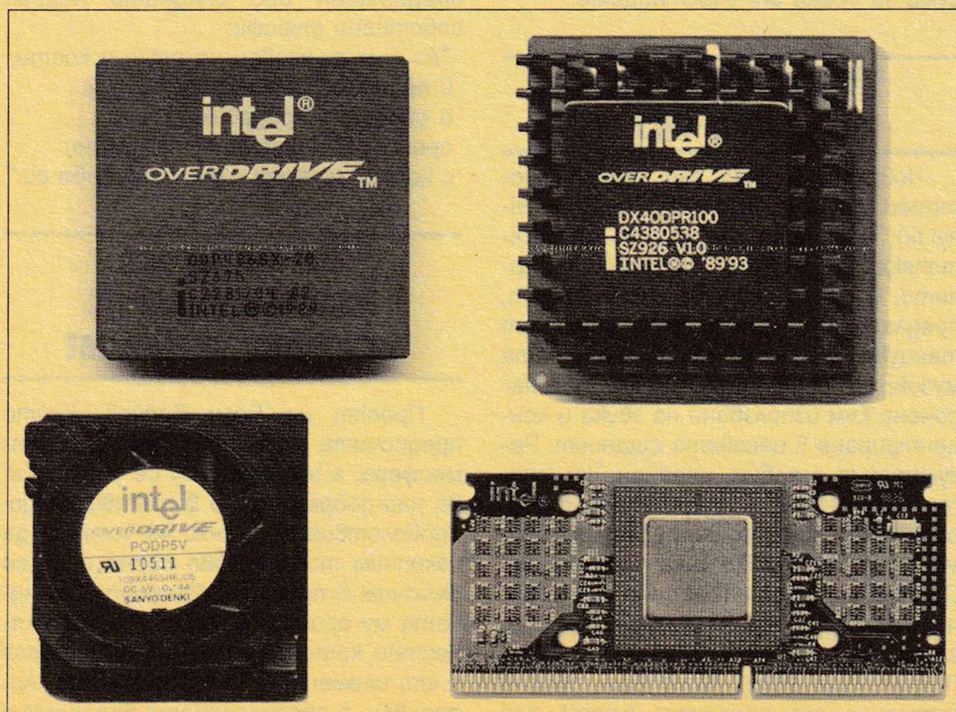
Версиите 60 и 66 и част от 75 и 133-мегахерцовите използват Socket 4, докато останалите са на Socket 7. Цифрите 5 и 7 се определят от вида и броя на "дупките", които има мястото за процесора и "крачетата" на него. Новост, вградена във версията на 75 MHz и следващите, е възможността бъдат пуснати два процесора на една система, благодарение на така наречената Symmetric Dual Processing.

Всички пентиуми работят на 5 волта, а първата версия на 3.3 е P@100 MHz. Логичното продължение на тази фамилия е Pentium Pro (1995), който го раздава чип с RISC архитектура и хардуерен емулатор за 486. Pentium Pro работят на 200 и повече мегахерца, имат 8 KB кеш и са оптимизирани за 32 битов код, но работят по-бавно при 16 битов. Т.е. при Window$ 3.x те не са по-бързи, а при 98 и NT 3.5 и 4 има сериозно подобрение. Това с уговорката, че няма да спорим колко и коя е 32-битова версия на Window$. За сметка на това се появяват и други подобрения – втори 8 KB L1 кеш (един за информация и един за инструкции) и възможност да се ползва до 1 MB onboard L2 памет едновременно.

През 1997-ма е въведено понятието MMX (съкращението идва от MultiMedia eXention), за да задоволи нарастващото потребление на мултимедия. MMX е всъщност разширение от 57 нови процесорни инструкции, помагащи на процесора да работи по-бързо с оптимизирани за този набор инструкции продукти. Един такъв продукт беше Adobe PhotoShop след ъпгейт до версия 5.5. Друга новост беше увеличаването на кеша на 16 KB. След това на хоризонта се появиха Celeron-ите и Pentium II, III и IV, но те са по-скоро към настоящето, а не към историята на CPU-тата.

Сигурно вече се питате къде са останалите фирми производители на процесори – AMD и Cyrix. За AMD проблемът идва от това, че IBM правят договор с Intel да ползват само техни процесори. Cyrix пък се появяват сравнително късно на пазара – едва през 1992-ра година. Но за тях – в следващия брой.

Пеню Дачев



ШАМОХУН

Авторската музика в България е едно доста размито, почти неясно понятие. Макар на българската музикална сцена да присъстват вече доста артисти, кои за по няколко месеца, кои открай време, едва малка част от тях могат да се похвалят с наистина авторска и новаторска музика. Останалите залагат на сигурна формула, която да гарантира продажби и... известност? Като резултат тези от нас, които искат да слушат нещо ново, интересно и стойностно, са принудени да ровят из дълбините на нета.

Съществуват обаче хора с напредничаво мислене, за които музиката като такава е по-важна от всичко останало. И не става дума за underground артистите извън България, а за онези слабоизвестни, но добри български артисти, които без да се афишират дърпат напред в развитието си. Уви, те често остават в сянката на комерса, закрити от наглото позьорство на мними "творци".

Wamoxyn – проект, представящ млади автори, който стана възможност благодарение на общите усилия на PC Mania и Z-dimension (www.z-d.org), има за цел да ви запознае не само с имената, но и с музиката на вероятно слабо познати ви автори. Всеки от тях твори в различен стил, уникален сам по себе си, но общото, което ги обединява, е ентусиазмът и новаторският поглед върху музиката.

И тъй като все пак е нужно кратко представяне, следват по няколко думи за всеки от участниците.

Venceslav Sheze sheze@tvs-bg.net

Човекът, стоящ зад лейбъла Deformed Vinyl Records (http://deformedvinyl.tk), е и част от ядрото на Z-Dimension. "Драги ми смехурко" – парчето, с което участва във Wamoxyn, предлага по-плътна амплитуда от танцувален характер. Моментната музикална ориентация на Sheze е насочена към използване на звука и концентриране в неговата същност. Резултатът е албум, наречен "Im Inneren Zober Zwei" (http://shop.z-d.org), разкриващ сивата, неприветлива атмосфера на няколко лични реалности. С новия си проект (sekwent) Sheze вече реализира един мини албум зад гърба си, кръстен "iptos_lowdelay" (http://shop.z-d.org), включващ сборна формация от артисти: s.aneff and iversen, както и парчета на sekwent. Това съвсем не съвпада с предишните му проекти – "shamanez", "orgee", които представяха електронна "денсфлоор" музика – techno, abstract techno, trip-hop. За качеството на работата му показателен факта, че Venceslav Sheze е участвал в събития, организирани от най-големите промоутъри в България – Метрополис (birthday party, street parade) и на Techno Files (Inigo Kennedy).

KEi konstant_in@hotmail.com

KEi започва с уроци по пиано още от седемгодишна възраст. Преориентира се към електронната музика в средата на 90-те, повлиян от детройт- и чикагските техно и хаус звуци. Понастоящем фокусира върху дълбоките, органични, понякога чисто технични страни на хаус музиката. KEi (http://kei.cult.bg) черпи вдъхновение предимно от west-coust хаус-а, както и канадските deep house течения. Участва в проекта porno_BPM_House_Crew(http://pornobpm.cult.bg) като може да бъде видян зад DJ-ския пулт в клубове като "Червило", "Lifehouse", "Фейдър", "Три Уши" и други.

Ambient Anarchist zanzg@abv.bg

Underground артист в пълния смисъл на думата, участващ във wamoxyn с парчето си. Помоли да бъде представен със следните негови собствени строфи:

"Аз съм търговец на плът и кости,
в петък си режа косата,
в събота я продавам,
срещу две квадратчета празни
с които вечерям – парчета себе си."

The Infragreen anguel.anguelov@adventurestudios.net

Проект на Боян Бойчев, който предпочита да твори в домашна атмосфера, а музиката му се употребява най-добре именно в такава среда. Удоволствие за нас е, че успяхме да изкопчим това негово парче и да го включим в проекта Wamoxyn. Стиловата му ориентация може да се окачестви като смесица от drum'n'bass с idm елементи... или обратното. Агресивен, с преобладаваща бас линия и

разчупена структура, фонови шумове, дистортнати звуци. Боян Бойчев беше и един от участниците във фестивала "Oberschwagen Fringe", провел се през лятото на 2002 г. в Кралство Чамла (http://www.art-hostel.com/kingdom).

Ogonek a.k.a. harakiri@abv.bg

Зад името Ogonek стои Валери Шолевски, който също залага на експериментите със звука, придавайки особен вид плътност, караща вътрешностите да вибрират в такт с музиката.

Някои от парчетата му могат да доведат до нарушаване на нормалния цикъл на перисталтиката и евентуална патология на стомашно-чревния тракт, както и преплитане на тънките черва. Опасно за здравето ви, както и за самия ви прескъп живот. С риск да го загубите обаче, преслушвайки "Аз съм българче" за последен път, може би ще ви наведе умилителен патриотичен полъх.

Екстремалният характер в стила на Валери е причина той да свири на няколко фестивала "Subfest", проведени през изминалите години в завод "Москва", София.

KiNK tekkno909@hotmail.com

Подобно на KEI, Страхил Велчев се занимава с пиано в продължение на пет години. През 1993-та година се появява в хип-хоп групи като DJ и MC и междувременно развива артистичните си таланти в художествено училище. След няколко години, прекарани в експерименти с евтини синтезатори и модифицирани китарни ефекти, започва работа със софтуер и дигитални звукови машини.

Преминал през множество течения в ъндърграунд музиката с изключение на транс), Страхил черпи вдъхновение от артисти като Joey Beltram, Richie Hawtin, DJ Sneak, Amon Tobin, Aphex Twin, Squarepusher и други. Участвал е в партита в клуб "Три Уши" и като изпълнител в представления на Националната опера. KiNK е част от Porno_BPM, като последните му проекти включват сътрудничество с KEI (във wamoxin участват и с общ трак), Камелия Тодорова, Миленита, MO, Николай Сотиров, Валмон и други.

(В описа на парчетата от диска вместо KiNK е написано King. Грешката не е умишлена, макар и по вина на кураторите – бел. ред.).

Stelf stelf@mirizma.org

Георги със сигурност не е от хората, които вадят парчета през два дена. Още през 1996/1997 обаче заедно с Мартин Христов създават първите две български demo-та – Idleness и Watter Illusions. Те представляват мултимедийни демонстрации, генерирани в реално време и режисирани в унисон с музиката към тях. Със стария си проект SentagriS (sentagris.ludost.net) е участвал на двата drum'n'bass фестивала в Балша, организирани от HMSU (www.hmsu.org). Има завършени дузина тракове, датиращи от 1997-ма досега.

Stelf не се ограничава стилово като последните му неща могат да бъдат определени като techno dub експерименти, каквото е и парчето Marodi.

Парчето Careful от проекта SentagriS пък олицетворява по-стар период от музикалното му развитие – мек транс звук с агресивен бийт.

Undermind ck@z-dimension.org

Като член и част от ядрото на Z-Dimension, Цветомир Крумов представя музика, съответстваща на експерименталния некомерсиален характер на организацията. Парчето "Quattro", с което участва, е живо, насечено, пропито с бекграунд резонанси, разкриващи типична урбанистична среда. Стилът се доближава до този на собствения лейбъл на Цветомир - *Xenta*, за който бе издадена компилацията "Mechanized.Ambient.Atmospheres." (http://shop.z-d.org), в която участват и чуждестранни музиканти.

Разпространява се в ограничен тираж от 128 бройки, като всяка една е с уникална, ръчно изработена обложка, дело на Пламен Пасев и Иглика Коджакова.

COOH coohbg@yahoo.com

Иван залага на по-мекия вариант в drum'n'bass жанра. Именно това придава особен вид привлекателност на парчетата му, което може да се причисли към един от многото бонуси в музиката му.

Според самия него, COOH създава такава музика, каквато желае да слуша, което означава, че в този диапазон влиза една особена крива, покриваща стилове като trip-hop, drum'n'bass, nu-jazz, ambient, lounge, dub, break beat. Това е достатъчно, за да даде ясна представа за разнообразието и количеството от парчета, намираща се в личната му авторска колекция. Сами ще се убедите, че парчето "Дъжд от мисли" е наистина едно от най-приятните във Wamoxyn.

navmemo navmemo@yahoo.com

Човек, претендиращ за абстрактен подход към музиката, който подхожда неприкрито философски. Самият той казва, че "...съществуващите от мен музикални резултати са все още предпоставка, етап от изграждането и резултат на процесите на навигация и архивиране през идеята за музиката като средство за абстрактно съхраняване и концентриране на информация. Поне някои думи и съчетания ще бъдат ясни.

Затова ето и накратко:

– желание за музика със съставни части, свободно съществуващи в пространство, не само композирани, не само манипулирани, не само като средство за докарване на конкретно емоционално състояние;

– поведението на звуците в музиката като модел за взаимоотношения извън елементарните слоеви йерархични модели;

– звуци, налични чрез проява на собствени, естествено съществуващи и присъщи свойства, експлоатирани иначе несъзнателно, поради рутината на познанието, изкуствено от голяма част от досегашната музикална култура"...

Парчетата, участващи във Wamoxyn, може да намерите на диска към списанието. Компресирани са във формат Ogg Vorbis и ако нямате подходящ плъгин, може да изтеглите такъв за winamp от www.winamp.com или да използвате алтернативен плейър (като Zinf – www.zinf.org). Подборът на парчетата и участниците стана благодарение общите усилия на Емил Христов (wocek@z-d.org) и Георги Пенков (gpenkov@pcmania.bg). Ако смятате, че имате какво да представите – ваше авторско, ние ще се радваме да го чуем.

Повече информация и новини около Wamoxyn може да намерите на адрес: www.wamoxyn.z-d.org.

Какво различава маниаците и колекционерите от обикновените събирачи на MP3? Големината на MP3 архива, неговата подреденост, систематизираност и пълнота, разбира се.

From Zero to Album

Google търсене: "cd covers"

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://www.google.com/search?sourceid=navclient&q=%22cd+covers%22

Разширено търсене Настройки Езикови настройки Съвети за търсене

"cd covers" Google търсене

Търсене в цялата Мрежа Търси в Български

Интернет | Картинки | Форуми (Usenet) | Категории

Търсене за "cd covers". Резултати 1 - 10 от около 148,000. Търсенето отне 0.05 секунди.

cdcovers.cc - World's Largest Cover Archive
Jump To Home. Welcome to CDcovers.CC, ...
Описание: Large online archives for CD covers. Includes a covers search engine, bulletin board, and request section.
Категория: Arts > Music > Collecting > Compact Disc > Cover Images
www.cdcovers.cc/ - 48k - 3 Март 2003 - Кеширано - Подобни страници

cdcovers.cc - World's Largest Cover Archive
... to CDcovers.CC, Go to Home, Download Covers, ...
... - 63k - 3 Март 2003 - Кеширано - Подобни страници

cd covers search engine search (psx audio pc vcd ps2 dvd ...
... 350 sites.
www.mega-search.net/ - 12k - 3 Март 2003 - Кеширано - Подобни страници

CoverUniverse.com
"A word to the loyal CoverUniverse visitors": Due to the fact that getting the costs covered hosting CoverUniverse (by sponsors for example) is very hard ...
Описание: Complete coversite with search engine and cover print utilities.
Категория: Arts > Music > Collecting > Compact Disc > Cover Images
www.coveruniverse.com/ - 5k - 3 Март 2003 - Кеширано - Подобни страници

Covers Archive - Over 100,000 Covers
... a series of renovations. We have updated our cover database, which

Предполагаме почти всеки от вас е музикален фен и му се е случвало да точи MP3-ки като луд. Допускаме обаче, че малка част са доволни от музикалната си колекция. Ако искате колекциите ви винаги да са на добро ниво – пълни, подредени и изрядни, е нужно да сте наистина голям маниак.

Когато се зарибите яко с някоя група и решите да свалите всичко нейно, има няколко важни неща, които трябва да свършите. За да имате така наречения Complete Album, са ви необходими следните "атрибути": Всички аудио тракове на mp3 (ако може на 192kbps), оригиналните обложки на CD-тата, текстовете на песните и ако се кефите освен да слушате и да свирите – табулатурите. След като вече е ясно как да докопаме mp3-ки (PC Mania 01/2003) и как да ги подреждаме и организираме (PC Mania 02/2003), една задача отпада.

Обложките на CD-та и то оригиналните, се намират относително лесно из Интернет. Ако човек си направи труда да пусне търсене с google.com за "cd covers", попада на точно 148.000 резултата! Така че определено се налага филтриране. Подбрали сме най-лесните и приятни за употреба.

http://www.coversarchive.com

Тук са складирани обилно количество обложки за аудио дискове. Има търсачка, която се справя прекрасно. Броят на обложките не е огромен, но е достатъчен, ако не сте фен на крайно екзотична музика от типа "electroshock metal" или "cool jazz and funkiest dub". Освен това, разполага и с азбучна подредба на колекцията си.

Може би търсенето ви трябва да започне с

http://covertarget.com

Гореспоменатият сайт е от типа "тежка артилерия". Организацията му е малко по-сложна, но определено и резултатите са по-добри. Колекцията е внушително голяма и ако с предишния не сте успели, тук имате по-голям шанс.

http://megacovers.detekt.pl

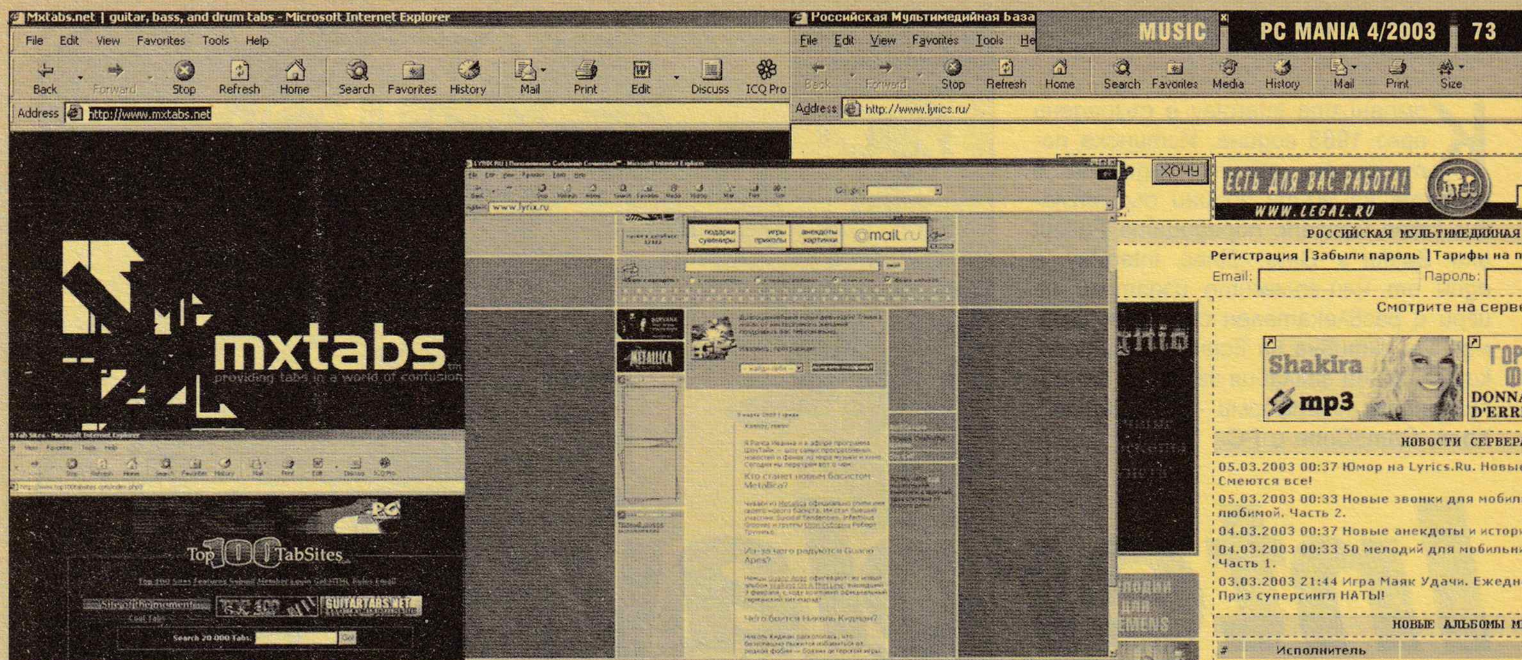
Полски сайт, без превод на разбираем език /разбирай английски/. И за какво му е на човек, когато търси обложки за CD. Просто намирате къде пише Wyszukiwarka, написвате името на групата или албума, които търсите в празното поле отгоре, и натискате бутончето Szukaj. Резултатът е налице след броени секунди. Просто, бързо и полско!

http://www.mega-search.net

Определено това са царят, царицата, топът, конят и офицерите на сайтовете за обложки. Този сайт е всъщност мета търсачка. Тоест – не разполага със собствена база данни за обложки, а само с огромно количество линкове към тях. Когато ползваме мега сърч нет, вие просто получавате резултат от други сайтове.

Освен всичко друго, всички тези сайтове имат меню не само за audio CD, а и за VCD, game CD, video и други. Ако ви се наложи да търсите подобни, пак ги посетете.

За текстовете има повече проблеми поради простата причина, че хората, за които английският е роден език, са абсолютно излишни – те разбират какво се пее в песните и



без да го видят написано. Естествено, дори и да разбирате, е хубаво да можете да праснете един freestyle на Еминем пред няколко приятелчета! Сайтовете, на които има текстове, са също така адски много и доста разнообразни. Някои от добрите в тази категория дори не са на английски.

http://www.lyrix.ru
Тук ви очакват 12.122 текста. Разбира се, има поле за търсене и азбучна подредба, както на кирилица, така и на латиница. Търсенето работи освен за име на песен – и за име на група. За тези, скарани с руския език, е предвидена английска версия на сайта.

http://www.rimdb.com
Добре организиран, но леко тромав. Много хитро измислена система – като резултат от търсене за име на група пред вас се показват дискографията, mp3 връзки, официалният сайт на групата, текстовете на песните и дори ви се предлагат ring tones за мобилката (за жалост не работи с MTel).

http://www.alloflyrics.com
Знаех, че музикалната индустрия се развива със страхотни темпове, но сайт с наличие на 5.906 изпълнители, 57.105 текста на песни и база данни с размер 72 MB ми дойде много. Въпреки това Search-ът работи много бързо и страницата сама по себе си е a-must-visit за всеки текстотърсач.

http://www.lyricsdot.ru
След като преминете на English, броят на текстовете, налични тук, добива застрашителни размери – 95.000 /деветдесет и пет хиляди/ текста очакват да бъдат браузнати и да им бъде направено copy, paste и save.

http://www.lyricsspot.com
Това също е един чудесен сайт, който след търсене по група изкарва цялата дискография с обложките. Хубавото е, че на него текстовете са баш за маниаци – освен текста в квадратни скоби е обозначено кой изпълнява дадената строфа (примерно на Cypress Hill пише къде се включва Sen Dog и къде B-Real)

http://www.google.com
Ако трябва да сме честни, най-добра работа за търсене на текстове върши добрия стар Google – той просто търси в базата данни на много сайтове за текстове. Напишете "%1 %2 Lyrics", където %1 е изпълнителят, а %2 е песента (например: House if Pain Legend Lyrics) и със сигурност ще намерите много резул
Ако сте голям музикален фен, трябва със сигурност да се изкушавате и да свирите на някакъв инструмент – просто музикалните изроди не издържат без подобно хоби. Ако сте от този тип хора, спокойно можете да си начешете крастата, като свалите табулатори за китара, бас или барабани на желаната от вас песен. Те са дадени в много разбираем вид и почти на всеки сайт е обяснено как се борави с тях.

http://www.mxtabs.net
Тук има много табулатори на всякакви групи както за китара, така и за бас и барабани. Всичко на него е оформено така, че да бъде лесно разбираемо. На него винаги има класация с top rated tabs и new tabs. Общо взето това е must visit сите, ако сте музикален фен.

http://www.tabrobot.com
Пък е търсачка в OLGA (online guitar archive). За съжаление може да търсите само табулатори за китара и бас, но пък за сметка на това са 450.000 на над 10.000 групи!

http://www.top100tabsites.com/
Тук можете да намерите топ 100 на най-посещаваните сайтове за табулатори въобще. Това е полезен портален сайт, който също ще ви улесни доста.
Отново най-полезен обаче би бил

http://www.google.com
Там, както и при текстовете, трябва отново да формулирате правилно търсенето, но вместо lyrics накрая напишете guitar (bass, drum) tab(s) и със сигурност ще намерите много сайтове, на които има търсените от вас табулатори.
Така музикалните маниаци вече трябва да са щастливи. След като сте намерили всичко, нужно ви за една "complete" колекция, не остава нищо друго да зарибите още хора с якия саунд, който сте намерили. Със сигурност, след като им го дадете, в този приятен и абсолютно пълен вид няма да има незарибени!

Пеню Дачев
Орлин Широв

Компанията Interplay е създадена през 1983 година. Истинска популярност обаче придобива в средата на 90-те години със заглавия като Descent, поредицата Fallout или Baldur`s Gate. Днес Interplay е един от най-големите издатели на игри и развлекателен софтуер. Фирмата е активна на всички фронтове, като издава заглавия за всяка от популярните платформи – PlayStation2, Xbox, GameCube и PC.

Interplay
в света на големите



Едва ли създателят на компанията Брайън Фарго си е представял днешните измерения на бизнеса с видеоигри, когато през 1983 година основава Interplay. Със сигурност обаче е мечтал за едно по-добро бъдеще с бързи коли, готини жени и компютри, които позволяват повече забавление. През 80-те години Interplay правят опити като разработчици на игри, но успехите им са по-скоро скромни. Компанията е създала и продуцирала над 170 заглавия от жанровете адвенчър, ролеви игри, екшън и шах симулатори. Колкото и учудващо да звучи, една от най-продаваните игри на Interplay е именно шах поредицата Battle Chess. През 1991 година Interplay се трансформират в издатели и продуценти, като са едни от първите в тази област, които решават да се захванат с финансиране на гейм проекти. С други думи – възлагат задачата на подизпълнители, в повечето случаи по-малки девелъпърски студия.

В началото на 90-те години Interplay вече имат популярност като гарант за качествени заглавия (макар и тогавашният пазар за видеоигри да не може да се сравнява с днешната ожесточена конкуренция и разнообразие). В основата на успеха стоят добре премерените решения за инвестиции. Така например компанията придобива права за заигравки с поредица игри Star Trek. Както е известно, в САЩ и Западна Европа космическият сериал е невероятно популярен, което със сигурност означава гарантиран интерес от страна на феновете.

Големият успех обаче предстои. През 1995 година се появява Descent, която е първата игра, позволяваща ви да се въртите на 360 градуса и по този начин да осъществявате движение в произволна посока. През 1995 година това си е малка революция – все пак игрите до този момент предлагат класическото "напред, назад, наляво, вдясно". Комбинирано с красивата триизмерна графика, Descent бързо печели популярност и място в сърцата на феновете.

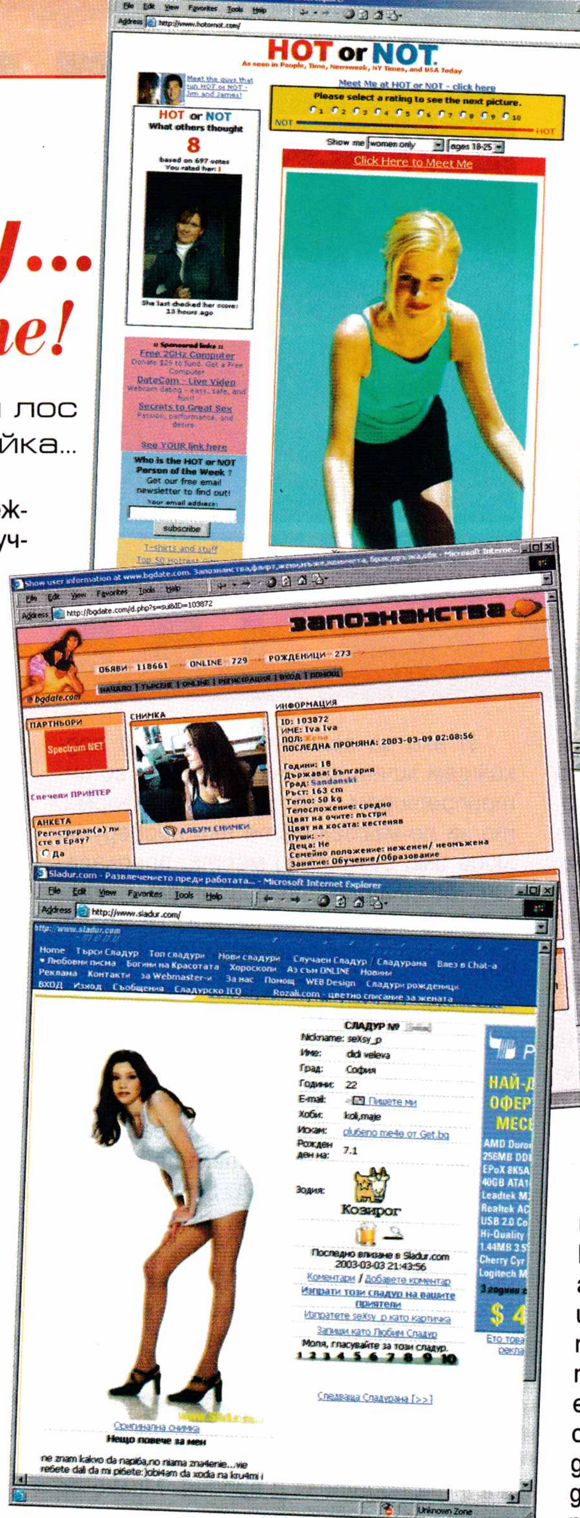
През същата 1995 година Interplay решава да създаде поредици игри, базирани на класическите правила за настолни ролеви игри, наречени за по-простичко Advanced Dungeons & Dragons. Жанрът на компютърните ролеви игри все още се заражда. В края на 1996 година се появява първият Fallout, предизвикал мигновен успех. Историята за едно химерно постядрено съществуване на земята печели многобройни фенове, като през 1999 година се появява и втора част от поредицата. Усилията в "ролева" насока довеждат до създаването на поредиците Baldur`s Gate и Icewind Dale. В областта на RPG поделението на Interplay, компанията BlackIsle Studios, играе основна роля.

Сред другите популярни игри на Interplay се нареждат сериите Alone in the Dark от началото на 90-те години, Earthworm Jim – един от най-успешните представители на жанра jump`n`run, Siberia, Giants: Citizen Kabuto, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, The Lost Vikings, стратегията M.A.X., MDK 2 и др. През лятото на 2001 година Interplay Vivendi Universal сключиха стратегическо споразумение за сътрудничество в САЩ. Година по-късно Interplay продаде поделението си Shiny Entertainment на конкурентите от Infogrames за 47 милиона долара. По този начин фирмата се опита да стабилизира сравнително недоброто си финансово положение. Въпреки огромните приходи, които генерират различните форми на видеозабавление, не бива да бъдат подценявани и все още твърде високите разходи по създаването на една игра.

Александър Бойчев

Hit Me Baby... one more time!

Историята за самотния лос и за необщителната чайка...



Случвало ли ви се е да си уреждате срещи от чата? А случвало ли ви се да попадате на космати крокодили или на обезкосмени носорози? Ако това е така, то вече можете да си подбирате перфектните "жертви гугутки", чрез dating сайтовете. На тях можете да намерите много зажаднели за ласки и любов тийнейджъри и тийнейджърки, които дотолкова имат нужда от внимание, че се предлагат дори on-line (е, има и хора, отдавна забравили значението на думата тийн). Много любители на този тип сайтове биха оспорили моето мнение, дори ревностно биха започнали да ви убеждават, как са си сложили снимката и цялата информация за себе си "ей-така, за кеф и за нови френдове", но аз бих ви препоръчал да им се изсмеете преди да са ви зарибили.

Едва ли някой от вас може да си представи колко се хилих и забавлявах докато разглеждах сайтовете за запознанства. На тях има такива субекти, които могат да накарат и най-закоравелия сериозен тип поне да се усмихне. От тези малки (някои хич не са малки) on-line развъдници направо хвърчат хормони и в тях намират място най-отчаяните и разочаровани от живота видове.

Дали това е така?

Мнението в този материал си е изцяло мое и като автор заставам твърдо зад него. Както сами вече разбрахте, то не е много позитивно, а по-скоро е иронично. Нима dating сайтовете не са една online версия на "Мегдана"? На селския площад, на който момите, облечени в най-гъзарския бабин чеиз, дефилират пред наточените селски ергени. Покрай тях се навъртат и по-възрастните, вече одъртели селяни, които жадно точат зъби и цъкат от кеф. Нима тези сайтове на са единственият шанс за успех на много PC плъхове, които нямат социални контакти, а търсят такива във виртуалното пространство? Смятате ли, че мястото, където можете да намерите як човек, е интернет? А ако сте попадали на някой, не сте ли се питали дали той е такъв и на живо?

Не знам дали сте чували, но Марая Кери не снима левия си профил, не го харесвала (обърнете внимание в клиповете ѝ). Та не е ли възможно 90 килограмовата Пенка, която е по-висока, когато легне, да се снима от рамената нагоре (за фон зеленинката е задължителна:) и да обяснява как е висока 178, тежи 60 килограма и общо взето е супер яка мацка, която "обича живота и хубавите хора". Така излиза, че новият вариант на "мегдана" е по-лош. Момъкът може да удари на камък с девойката, която без бабиния чеиз е космата и ѝ миришат краката.

Ще спра дотук с коментарите, за да не ме намразите много, и ще ви запозная с двата "най-добри" български dating сайтове, както и с най-атрактивния международен такъв (доколкото "добър" може да се каже за dating сайт).

http://www.sladur.com

е приятен сайт, пълен с доста апетитни младежи и девойки. Търсачката му позволява да търсите по пол, град в България, възраст име и прякор. Можете също така и да разглеждате "сладурите" в различни възрастови групи. Освен галерия с фотоси тук можете да напишете и каквото пожелаете за себе си – рождена дата, номер на мобилния телефон (ха-ха), зодията, дали сте пушач и др. Посетителите могат да ви оценяват и да пишат коментари за вас. Яко а?

http://bgdate.com

Предлага почти сходни на "сладура" функции. Тук търсачката включва и международен search, което определено е плюс. За съжаление резултатите от търсенето се изкарват в по-неудобен вид от този на sladur.com. Редом със задължителната фотогалерия, тук можете да поставите и всякаква информация за вас – име, пол, години, държава, град, ръст, тегло, телосложение (перфектно, естествено :)), цвят на очите и косата, дали пушите пиете, имате ли деца и т.н. Можете и да проверите дали ще си паснете с набелязаната половинка, като прочетете повече информация за зодията ѝ и напътствия как да я свалите, ха-ха-ха.

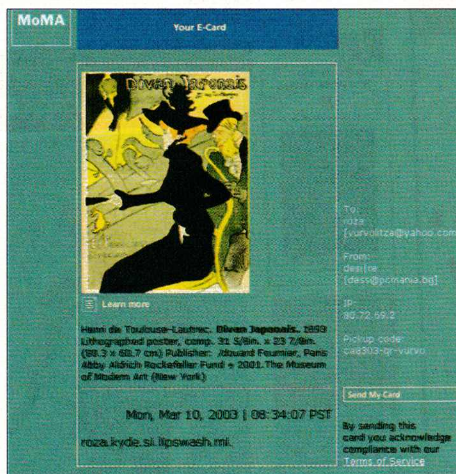
http://www.hotornot.com

е може би най-забавният международен dating сайт. На него можете да прекарате цял ден в оглеждане на дебели американки и луничави скандинавки, като ги оценявате от 1 до 10 единствено и само с цел забава. Сайтът е лек и вотът се дава бързо и лесно. Няма да забравя часовете по информатика, в които се купчехме над едно PC и искрено се смеехме с глас на поредните "мацки"...

Орлин Широв

P.S. На мегдана дефилира и субектът X, който можете да намерите тук: http://www.hotornot.com/r/?eid=RUSLSS&key=XNT







e-greetings

Мога да се обзаложа, че за изминалите няколко празника броят на електронните картички, които сте получили, е по-голям от този на дошлите по пощата. И съм повече от сигурна, че с всяка изминала година поздравите, прилежно изписани на луксозни хартиени носители, ще намаляват. Докато накрая остане само споменът за тях, сантиментално опакован с розова панделка и прилежно прибран в семейния архив. Това е тенденция в световен мащаб, отражение на дигитализацията на общуването. Тежката дума за това какви са последиците от явлението ще оставя на психолозите, няма да си пъхам носа в изпълнения им със сложни думи свят.

Явлението electronic greeting card, което за удобство ще споменавам като e-card в текста, е безспорен факт, в съществуването на което съм повече от убедена след като google.com върна на търсене по ключ e-card 1,020,000 линка. Ако приемем, че има повторения или несъществуващи страници, пак ще останат достатъчно места за подобен род безплатна кореспонденция.

И ако за големите празници подхождам лично към събитието и го интерпретирам под дигитална форма, то за по-мързеливите или несведущи люде има създадени места, предлагащи безплатно поздравителни картички в електронна форма. Те могат да бъдат рисувани, реалистични, не съвсем естетични, жадувани или пренебрегвани от по-сериозните потребители.

По-известните портали

Само един e-card портал гарантира многообразие на тематиката и разнообразие на стила. Добрият портал е добре подреден, с адекватно графично оформление и лесен за възприемане интерфейс. При всички логиката на изпращане е следната: задава се име и e-mail адрес на получателя, след което евентуално се избира измежду допълнителни опции като цвят на текста, определена дата на изпращане, запазване на анонимност на подателя и прочее. Малко са наистина сайтовете, чиято основна дейност е предлагането на e-greetings, но препоръчвам на всички ценители следните:

http://www.bluemountain.com/
http://www.hallmark.com/
http://www.123greetings.co m/

Фотокартички

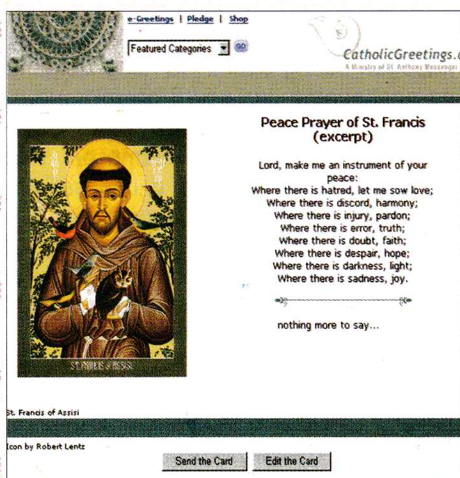
Доближавам се до традиционната представа за картичките, наложена от близки и роднини, при събития като летуване на море или разходка в чужбина. Оказа се, че повечето страни или големи световни градове, наред с административната информация, са предвидили и живописни изгледи, които за целите на виртуалните пътешествия са идеалният начин за поздрав. Изрично подчертавам, че изброявам само малка част от тях.

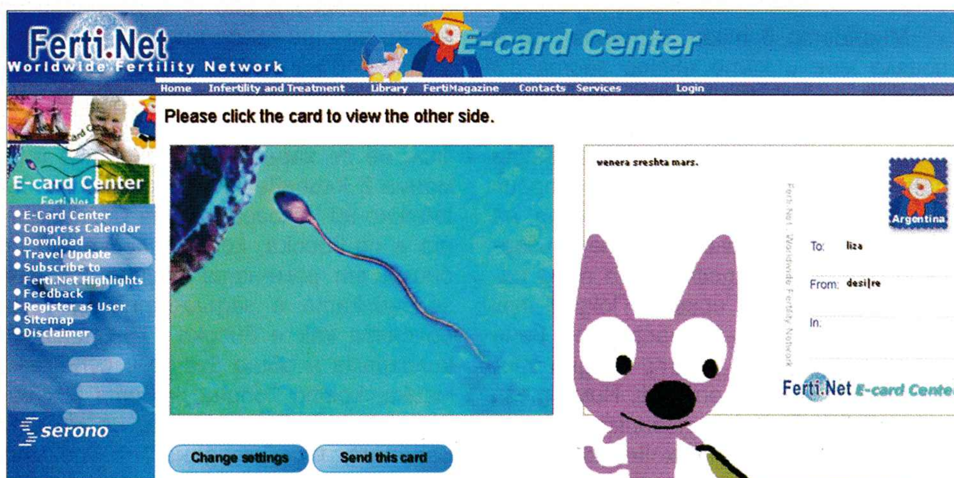
http://www.marcopolocards.com/
невероятно разнообразие от пейзажи от всички страни, даже и от нашата родина.

http://www.sofia.bg/cards.asp
за приятелите-емигранти, изпитващи носталгия по столицата.

http://www.bali-thepages.com/cards/
от екзотично Бали

http://escape.topuertorico.com/postcard/
от далечно Порто Рико







Част от дейност

По-големите фирми и организации покрай традиционната си дейност предлагат и e-cards. Прилагайки субективния си критерий на подбор, се спрях на следните:

http://www.meowmix.com/fun_card_create.asp
Meow Mix, освен че предлага най-вкусната храна за котки, ни дава шанс да сглобим e-card или да осиновим виртуална маца.

http://moma.e-cards.org/
Богатата колекция от експонати на музея за модерно изкуство в Ню Йорк е достъпна за всеки под формата на електронна картичка.

http://www.ferti.net/ecard/default.asp
Всичко за раждаемостта и плодовитостта човешка и то в едър план.

http://www.tuleeho.com/smirnoff/invite.htm
Наред с близо стоте рецепти за коктейли, тук има e-card варианти на известните реклами на Smirnoff.

http://www.carrieartcollection.com/e-card/haiti.html
Ценителите на други култури ще усетят невероятната вуду атмосфера на Хаити.

http://fornarina.com
Италианско lifestyle място, което покрай всичко друго предлага една приятна e-card алтернатива.

Религиозни

Започвам с уточнението, че не съм религиозен екстремист и съм за равноправие на вероизповеданията. Но попаднах само на прохристиянска пропаганда. На тези места ще намерите поздрави, издържани в благоприличен дух, с цитати от светата книга и възхвала на добродетелта:

http://www.catholicgreetings.org/
http://www.biblesociety.ca/free_scriptures/ecards/getwell/cards.asp
http://www.joshua24.com/ecards/JewettUMCJewettTX/index.shtml

Източни

Нещо като източни бойни изкуства, но тук битката е с разгадаването на йероглифи и намиране на полето за send и мейла на получателя. Ако сте от малцината четящи било то японски или китайски или сте просто e-card естети, ще изпитате невероятен кеф от:

http://www.e-card.com.tw/
http://greeting.nifty.com/
http://www.dearyou.com/
(бел.ред: ако не сте, опитайте с http://babelfish.altavista.com – превежда поносимо)

Детски

Създадени са за хора с детски подход към иначе сложния свят на възрастните или за младите user-и, вълнуващи се неподправено от темите в този тип e-card.

http://www.disneywebnetwork.com/ecard/pages/
Тук ви чакат най-известните герои на Walt Disney.

http://www.sesameworkshop.org/sesamestreet/mail/ecards/event.php
Помните ли заниманията на улица Сезам? А голямото жълто пиле?

http://www.just-pooh.com/ecards/ecards.html
Любимите Мечо Пух, Прасчо и Тигър...

http://www.garfield.com/fandg/postcard/
От котарака Гарфилд с любов.

Музикални

Или по-точно e-card с образа и мелодиите на любими изпълнители. Боб Марли и Елвис Пресли излизат първи, за вас оставам предизвикателството да потърсите дали ликът на любимия ви изпълнител не се разпространява и в e-card форма.

http://www.bob4ever.com/ecard/sendcard.php
http://www.elvis.com/elvisology/postcards/default.asp

Ако изпитвате неудовлетворение от дадените сайтове или пък мислите, че можете да направите по-добър, ето от къде може да изтеглите скриптове за направата на e-card.

http://simplythebest.net/cgiscripts/greetingcards.html

Но-о-о нужни са и малко по-задълбочени познания за подкарването им.

desi|re

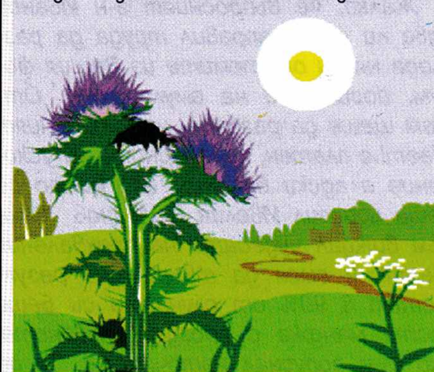
ATTENTION PLEASE

Ако видите покана да изтеглите e-card, имайте едно наум – това може да е спам със скрит зад него троянски кон, worm или spyware. Не искам да ви вкарвам ненужна параноя, но се позовавам на неотдавнашни доклади на компании, разработващи антивирусен софтуер.

Първата употреба на електронните картички като прикритие е на Cytron Communication Ltd., занимаващи се с порнография. След като получите съобщение от измислен адрес, подканящо ви да видите електронен поздрав на surprisecards.net и отидете до посоченото място, за да го изтеглите, разбирате, че за да го прочетете, ви е нужен специален софтуер. Ако лековерно се съгласите на тази иначе безвредна и проста операция, освен че няма да видите обещаната e-card, но ще се сдобиете с троянско конче, което зорко ще следи въвежданата от вас информация – пароли и номера на банкови сметки.

По сходен начин е организирана кампанията на Permissioned Media Inc. – получаваме покана за e-card от FriendGreetings, адресирана от добре познат вам адрес. Следва изтегляне на софтуер, за да видите картичката и докато се любувате на някоя абстракция, лошият worm е изпратил вече подобни съобщения на всички e-mail адреси от address book-а и то от ваше име.

e-greeting card от FriendGreetings



Spyware вариация е замисълът на Email P.I., предназначен за следене виртуалните действия на неблаговерни съпрузи/съпруги. След получаване на някоя от техните просълзяващи e-greetings на компютъра на жертвата се настанява програма, следяща за логове, пароли, e-mail-и и позволяваща дистанционен контрол. Уви, този софтуер е идеален за целите на икономическия шпионаж.

С тези freeware програмки ще може спокойно да джиткаме из нета без да мислим за коне и червеи.

Spybot Search&Destroy
http://spybot.safer-networking.de/
Ad-Aware
http://www.lavasoft.de/software/adaware/

pisma@pcmania.bg

Здравейте!

С прегледа на месечната кореспонденция погълнах няколко литра кафе, изядох 6 ая банани, шоколад също (пращайте ми по пощата, обичам Milkinies). Също така разбрах, че Llorca са велики (намерете си ги бързо, защото скоро може би ще бъдат и в София), а пролетта лекува настроението. Очаквам да ме застигне пролетната умора. В този ред на мисли писмата са добро оправдание да избегна подобно състояние на физиката и духа.

Пишете, видиш ли. Понякога е повече от интересно.

Сашо Бойчев

ДИПЛОМНА РАБОТА

Здравейте PC Mania,

в това писмо няма да ви описвам колко сте добри, най-малкото защото вече ви е писнало. Пиша ви по повод писмото, което сте получили в миналия брой (брой 02/2003 – бел.ред.) от Виктор Иванов. В него той казва, че трябвало да си изтеглим Bleem!, че да можем да подкараме PSOne игри на комп(ота). Също така той казва, че това бил най-добрият емулатор за момента.

Жалко, че въпросният г-н Иванов едва ли си е направил труда да разгледа някои от темите из Вашия форум, посветени на емулацията. Оттам щеше да разбере, че въпросният Bleem! е платен, хардуерното му ускорение е адски бъгаво... или както се беше изразил Ивелин Г. Иванов "вече съм виждал чудесата на прехваления Bleem!, и смея да твърдя, че резултатът в 90% от случаите си беше чиста манджа с грозде". Извинете, ако съм допуснал неточности. Та да се върнем на темата.

Значи българският юзър едва ли ще иска да плаща $20 за емулатор, чиято последна версия е от 1999 г. и практически е несъвместим с новите игри. Сега вярно, че има кракове, но нито един от тези, които намерих, не сработи.

Bleem! все още съществуват, но предлагат само емулатор за Sega Dreamcast, който едва ли ще е полезен за българския юзър поради простичката причина, че в BG няма особено много Dreamcast игри, а CD IMAGE-ове са рядкост. Безспорно Bleem! постави началото, но той вече е история. Затова с право можем да го наречем "Бащата на PS емулацията".

Дотук с Bleem!

Такаааа... значи, ако толкоз много ви са съ (пише се Е, ама 'айде) доиграли PS ONE игри, ще ви насоча към най-доброто. За момента има два емулатора, които наистина работят добре, безплатни са и са съвместими с по-новите игри. Имената им са съответно PCSX (всъщност P(c)SX) и ePSXe. Техните страници са http://www.pcsx.net и http://www.epsxe.com За втория емулатор съм писал ръководство на адрес http://free.top.bg /bate_venci; авторите му са заети с разработката на... PlayStation 2 емулатор. ePSXe май е спрян вече, но версия 1.5.2 си бачка.

Тези редове пък са предназначени за цялата редакция. Адски много се дразня, когато пишете в новините за някоя нова, амбициозна игра, след това ѝ правите превю и край! Не казвате нищичко за прогреса! Ето – например Red Faction! Спомням си, че в онзи брой с Дайкатана в новините бяхте написали, че "Volition обявиха нова игра със заглавие Red Faction. Те обещават напълно разрушаеми стени и огромна интерактивност...". Е, не беше точно така, но е в този стил. След това две години пълно мълчание и изведнъж – хоп – извънреден брой със статия за Red Faction! Червената Фракция е един от многото примери, които мога да ви дам – вие си знаете. Стига съм дърдорил, да минем на следващата част от свободното ми съчинение.

Сега към (с извинение) "тъпия конзолчик" (не те обиждам, Иво!): Значи хич не ми хареса това, което си написал за Need For Speed: Hot Pursuit 2. В PC версията ги нямало детайлите от тип "хвърчащи листа|вода|прах". Ако си пуснал играта на Low Details, разбирам. Но аз я играя на наблъскани до максимум детайли и к'во да ти кажа, браточка, тия нещица си ги има и още как. Що се отнася до "усещането за скоростта и динамиката при PS2", ако толкоз' много те кефи да усещаш как "конзолната кифла" (демек джойпада) неудържимо подскача и вибрира в ръцете ти до пълна сте-

пен на неконтролируемост, това си е лично твоя работа.

Но не това ми е болката. Това, което се подразбира от текста, е, че добрият стар PC е по-слаб от превъзходната PlayStation2 (или по-скоро BreakStation2). Това е наистина много подло от твоя страна. Я си помисли – на какво точно се правят PS2 игрите? Да чуя? Още веднъж? Ми на компютър, разбира се!

А ако ти си се кефил единствено на човечето Марио, изградено от около 32 пиксела за Nintendo, то повечето от нас са изхвърлили тази долнопробна имитация на конзола и са се нароявали по компоВете из клубоВете да се кефят на StarCraft или Delta Force.

С това не искам да кажа, че конзолните игри са боклуци. Не, аз доста се кефя, когато ми се удаде възможност да изблъскам двама-трима в Crash 3, или да ритам задници на Tekken, но това се случва много рядко.

Така че аз предлагам на цялата редакция да затвори Ивелин Г. Иванов в малка стая с добри условия за живот и мощен компютър, на който са сложени последните хитове. След шест месеца, прекарани в тази стая, той би трябвало да си преосмисли вижданията. А, и да не забравя – Иво, кога точно смяташ да отделиш 3-4 странички от безценната ти рубрика на GTA: Vice City? Е, хайде, де! Джитката от колко време е на пазара за твоя PS2! Играта самотно си седи на витрината на Компютърен свят и си мисли "Ееееx, кога ли ще дойде Ивелин Г. Иванов да ми направи безмилостна дисекция в PS Mania?"

Също от уважение към редакцията пропускам да отбележа, че GTA: Vice City скоро ще излиза за PC. Само вас чака!

И друго – напоследък пишеш само за PlayStation2! Вземи си прекръсти рубриката на PS2 Mania. :(Пиши и за PlayStation1! Напоследък не излизат много игри за него, но има доста от тях, за които въобще не си обелил дума. Игри няма да изброявам – това е твоя работа. Иначе статиите ги пишеш добре, но са бая кратички. И наистина, вземи поиграй малко на компютър! Няма да те ухапе!

Ваш леко оскърбен,
но вечен фен:
Bate_Venci

P.S. Като домашно дайте на Ивелин да напише нещо за PS2 емулацията – емулатори в разработка, фалшиви емулатори и др. С радост бих му помогнал! А и за в бъдеще ще е добре на страниците на PS Mania да представя по една страничка с по-неизвестни игри за PlayStation, които е играл с емулатор. Ще бъде готинко. Нещо в стила на рубриката "Хапки". Извинете, ако злоупотребявам с Пощата На Желанието :) Искрено се надявам, че за в бъдеще ще си говорим за по-приятни неща. Зависи изцяло от вас!

Lubomir Dobrev
<bate_venci684@mail.bg>

Опс. Само никого няма да затваряме – нито Иво, нито тебе, нито вас двамата в една стая с компютър и «геврек». Току виж сте родили brand new концепция за еволюцията на гейминга. И въобще – не си прав за прогреса. В смисъл, че информацията за игрите преди окончателната им поява, с малки изключения е оскъдна – най-вече поради страх или опасения за плагиатство, пиратски посегателства и т.н.

Пък и Red Faction беше точно това, което е пишело в новините. Проблемът е в разработчиците от Volition, че за две години са стигнали до там, че да изпълнят предварителните си планове. И това не е малко.

ЛЕКСИКОН

Кво става ве, маниаци.

Пиша ви по няколко причини, които нямат нищо общо една с друга. :-)

1. Знаете ли дали Westwood смятат да издадат NOX 2? Тази игра беше невероятно яка!

2. Интересно ми е да знам какво ви е мнението за геймърКИТЕ. Според мен ситуацията е като в щангите – жените са в територия само за мъже.

3. Искам да изкажа недоволството си от някои читателски писма. Защо публикувате писма, чиито автори са сигурни, че няма да им отговорите.

Като са толкова сигурни, няма да се учудят, ако не им публикувате писмото (а аз ви съветвам да правите точно това).

4. Много хора недоволстват от PS Mania-та. По-добре не я махайте. Други пък се интересуват от конзоли. Това е от мен.

Karganlin, по-известен
като "тапата":-)

Радослав Колев
<famkolevi@yahoo.com>

Мараба, Тапа, ето и моя подреден отговор на подредените ти питания:

1. В момента, в който се разбере за бъдещето на Nox 2, със сигурност ще разбереш – от нашите страници. Ако за нещо не пише в PC Mania, значи то (все още) не се е случило.

2. Подобно на щангите, не трябва да подценяваш нежния пол и в геймърските среди. Да не би някоя сладка малка геймърка да те е била на Counter-Strike и да търсиш оправдание на моментната си слабост в отричането на способностите на момичетата да движат мишката с хъс?! Хайде, стегни се. Следващия път можеш да я почерпиш с една кòла в знак на респект.

3. Пуснахме този път и твоето писмо. Едно е да искаш, друго е да можеш, а трето и четвърто да ти излезе писмото в рубриката на любимото списание.

4. Напълно съм съгласен. Viva Gameboy Advance!

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1. WarCraft III	**20.20 % (698)**
2. C&C Generals	**12.01 % (415)**
3. Counter-Strike	**9.81 % (339)**
4. Diablo II: LoD	7.52 % (260)
5. StarCraft: BroodWar	6.74 % (233)
6. FIFA 2003	5.96 % (206)
7. Unreal 2	5.76 % (199)
8. GTA 3	3.99 % (138)
9. Splinter Cell	3.85 % (133)
10. BF1942: Road to Rome	3.67 % (127)

PC Mania Top 10

Ако някой ми беше казал преди една-две седмици, че класацията ще бъде такава, каквато е в момента, нямаше да му повярвам. Революцията в класирането (не визираме първото място, естествено – то е с резервация и билет "първа класа" от половин година) е неочаквана, но благодатна – в крайна сметка пролет иде, време е за изтупване на чергите и ново начало.

WarCraft III си е пръв, с внушителна разлика, на голямо разстояние от втория. Задаващият се експанжън The Frozen Throne със сигурност само ще укрепи подстъпите към върха и дълго време няма да има повод за съмнения кой е най-отпред в подредбата за любимо занимание в свободното време.

Вторият – Command & Conquer: Generals, заема вицешампионската титла също достатъчно убедително. Феновете на поредицата отдавна чакаха нещо ново и интересно от създателите на най-култовата стратегия в реално време (според някои). Миналогодишният Renegade очевидно не носеше нужното послание, затова е лесно обясним поривът на верните фенове, подкрепили новия си любимец.

Counter-Strike изживява нова младост през тази пролет. След дълги колебания и мотания в средата терористично-антитерористичният хит е пак някъде там, горе, където си му е мястото. Със сигурност актуалните събития от изминалите месеци и предстоящият евентуален военен конфликт създават поле за бурни фантазии и илюзорни сценарии за спасение на света. Скоро иде Condition Zero, вярвайте ми.

Кой е четвърти? А кой е пети? Този въпрос вече няма смисъл. И така вече с месеци. С всеки месеци, така да се каже.

Вицешампионът от миналия път – FIFA 2003, сега е шести. Логично обяснение ми се чини започналият пролетен полусезон и мачовете от Шампионската лига. Стига вече виртуални заместители, къде-къде по-голям кеф е да гледаш мач на живо, на стадиона или пред телевизора.

Unreal 2 е седми. Твърде въздържан старт за една от най-добрите игри през последните месеци. Вероятна причина може би са големите хардуерни изисквания, които постоянно тревожат всеки геймър. Седмото място може да се погледне и от положителната му страна – все пак едно добро начало за един обещаващ екшън.

На осмо място е GTA 3, плътно следван от новия стелт хит Splinter Cell. Някакви си пет гласа преопределиха именно тази подредба. Шест гласа пък делят десетия – Battlefield 1942: Road to Rome, от деветия.

И през този месец интересът към чарта беше висок и феновете гласуват за все повече игри. Защото, както гласи една максима, геймингът има значение. Играйте и гласувайте, резултатите – след месец!

АНКЕТА

Кой е любимият ви жанр?

Стратегии в реално време	32.45 % (379)
Екшъни	23.29 % (272)
Без значение :)	12.59 % (147)
Ролеви игри	10.19 % (119)
Походови стратегии	6.68 % (78)
Спортни	6.51 % (76)
Adventure	4.54 % (53)
Симулатори	3.77 % (44)

Преди две години ви попитахме какви жанрове игри предпочитате. Решихме, че отново е време да проверим вкуса ви. Резултатът – през пролетта на 2003 година екшъните отсъпват на реално-времевите стратегии. Ролевите игри продължават да са третият предпочитан жанр. Третият по популярност отговор обаче вече гласи -"без значение". Гейминг без граници, тотален гейминг, гейминг на всяка цена – и ние така мислим, както ще стане отново ясно и през следващия месец.

Дотогава – адресът е www.pcmania.bg.

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 4/2003 #1

ИГРИ

Echelon: Wind Warriors - Action/Flight Sim
Blitzkrieg - RTS
Freelancer - Flight Sim
TOCA Race Driver - Racing
Rainbow Six: Raven Shield - Action

ЦЕЛИ ИГРИ

The Strange Planet (на български)
Quest: http://www.slaveinostudios.com
Dark Wars - екшън
Super Bubble Blob - puzzle
Super Mario in Unknown Worlds
Jardinains! - аркадна

ПРОГРАМИ

Antivir PE
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
ОС: Windows (all) Freeware

CursorXP 1.3
2000 различни курсора с най-разнообразни ефекти за Windows XP/2000. ОС: Windows 2000/XP Freeware

Fresh Diagnose 5.60
Бенчмарк и диагностика на вашата система. ОС: Windows (all) Freeware

DivXRepair 1.01
Поправя повредени филми - "замръзване" на кадъра и др. ОС: Windows (all) Freeware

FreeRAM XP Pro 1.3
Увеличава производителността чрез оптимизация на оперативната памет. ОС: Windows (all) Freeware

n.player 1.1.0.4
Удобен медиа плейър с поддръжка на най-известните формати: CD, MP3, WMA, AVI, DiVX и DVD. ОС: Windows (all) Freeware

GRAMIS
компютърни игри на български

Поради изключителния интерес към играта, пускаме я и този месец!

Прочетете какво трябва да направите от другата страна на талона

Печелившите от предишния брой:

1. Анастас Кръстев от Пазарджик
2. Александър Карабойчев от София
3. Николай Дойчинов от София
4. Настася Байчева от Варна
5. Иван Н. Иванов от Г. Оряховица
6. Лъчезар Стоименов от Благоевград
7. Благовест Христов от София
8. Николай Ковчазов от Варна
9. Калоян Николов от Русе
10. Методи Велков от Разград
11. Александър Вьолер от София
12. Цветан Детелинов от Бургас

Печелившите са 12, а не 10 поради едновременно пристигане на отговорите.

PC Mania 4/2003 #2

ГРАНД THEFT AUTO

GRAND THEFT AUTO
Цяла игра

Bulgarian Football League 2003
Неофициален add-on за FIFA 2003, създаден от Венцислав Николов и Христо Антонов (bfl.hit.bg). Добавя всички по-важни български отбори и първенства към играта.

CheatBook-DataBase
База данни с чийтове за 6000 игри.

Counter-Life beta 5
Мод за Half-Life

New Race Mod 3.0
Мод за WarCraft III
Колекция от модове за GTA 3

МУЗИКА
Wamoxyn

ТРЕЙЛЪРИ
Spells Of Gold
World Of WarCraft, Solaris (филм)

ПРОГРАМИ

Appolo 37uc
Аудио плейър ОС: Windows (all), Freeware

Opera 7.02
Нова версия на популярния браузър. ОС: Windows (all), Shareware

TweakNow PowerPack 2003 Professional 1.2.3
Настройки и оптимизация за вашата система. ОС: Windows (all), Shareware

Twister 2.0.5
Търси mp3-ки в интернет. ОС: Windows (all), Freeware

WallMaster 2.4
Автоматично сменя тапетите на десктопа през зададени интервали от време. ОС: Windows (all), Freeware

xatshow 5.02
Направете си собствен скрийнсейвър. ОС: Windows (all), Freeware

Може да си изрежете обложка за диска!

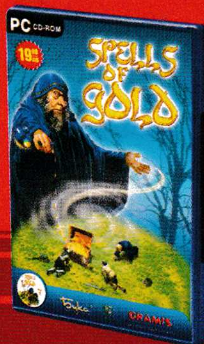
1=2

Всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора и то Spells of Gold. Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта .... е:
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
....
....



Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania Първите 10 попълнили всичко правилно печелят.

Спечелете



БРОЙ 4 (60) АПРИЛ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева
Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

WarCraft III	**69,95 лв**
Age of Mythology	**99,50 лв.**
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	**44,00 лв**
НОВО **Anno 1503: The New World**	**69,95 лв**
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	**44,00 лв**
Black & White	29,95 лв
C&C Generals	**69,95 лв**
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	19,95 лв
C&C Renegade	49,95 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Casino Empire	69,95 лв.
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	**44,00 лв**
Colin McRae Rally 2.0	49,95 лв
Comanche 4	29,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв
НОВО **Delta Force: Black Hawk Down**	**69,95 лв**
Delta Force: Task Force Dagger	39,95 лв
Diablo 2	**54,00 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,00 лв**
НОВО **Dino Crisis 2**	**29,95 лв**
Empire Earth	69,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	**44,00 лв**
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	**69,95 лв.**
Escape from Monkey Island	29,95 лв
F1 2001	29,95 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
FIFA 2000	24,00 лв
FIFA Football 2003	77,00 лв
Freedom Force	44,00 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Gothic	69,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA 3	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Harry Potter and the Chamber of Secrets	**49,95 лв**
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Heroes IV (изцяло на български)	**49,95 лв**
Heroes IV: The Gathering Storm	**39,95 лв**
НОВО IGI 2	77.00 лв
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
Indiana Jones and the Infernal Machine	29,95 лв
James Bond 007: Nightfire	**69,95 лв**
LEGO Creator: Harry Potter	49,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,95 лв
LEGO Racer 2	49,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	**69,95 лв**
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	**49,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	**79,95 лв**
Morrowind	79.95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	**49,95 лв.**
NBA Live 2003	**99,95 лв.**
Newerwinter Nights	79,95 лв
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	49,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	**77,00 лв**
NHL 2003	**99,95 лв**
Nox	15,00 лв
No One Lives Forever 2	**69,95 лв**
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Prisoner of War	73.00 лв
Quake II Xplosive	29,95 лв
Quake III Arena Gold	**59,95 лв**
НОВО **Red Faction**	**29,95 лв**
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	**59,95 лв**
Schizm	**39,95 лв**
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**44,00 лв**
Serious Sam 1	**34,00 лв**
SimCity 3000	29,95 лв
SimCity 4	**69,95 лв**
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
StarCraft + Brood War	**34,00 лв**
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	**29,95 лв**
Star Wars: Episode I Racer	**29,95 лв**
Star Wars: Force Commander	**29,95 лв**
Star Wars: The Phantom Menace	**29,95 лв**
Star Wars: Rogue Squadron	**29,95 лв**
Star Wars: X-Wing Collection	**29,95 лв**
Star Wars: X-Wing Alliance	**29,95 лв**
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	**44,00 лв**
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	**49,95 лв**
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Superbikes 2001	19,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
НОВО The Longest Journey	29,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	**69,95 лв**
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	**39,95 лв**
Tropico Gold	59,95 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournment	29,95 лв
Unreal Tournment 2003	**79,95 лв**
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Zeus: Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв
НОВО Zork: Nemesis	29,95 лв

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

69,95 лв.

Една от най-популярните екшън поредици взе нов, неочакван… и многообещаващ обрат! Вече изиграхме сингъл и мултиплейър демото на играта – време е за истинската битка да започне.
Всеки гледал едноименния филм на Ридли Скот знае чудесно какво да очаква.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

COMMAND AND CONQUER: GENERALS

Добре дошли в бъдещето на военното дело. Една легенда се завръща, за да помете конкуренцията в жанра. Три равносилни, невероятно различни една от друга страни в конфликта - САЩ, Китай и Армията за глобално освобождение. Невероятно богат набор от единици и впечатляващо Технологично дърво. Безпрецедентен в детайлността си 3D терен. Стратегиите в реално време никога повече няма да бъдат същите!

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК · 2 ДИСКА

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Атакувайте врага в поредица от напълно нови мисии от Втората световна война в това официално допълнение към Medal of Honor Allied Assault(tm). Проникнете отвъд вражеската линия при Нормандия, охранявайте ешалони с доставки и открийте свръхсекретни документи в Берлин преди руснаците да обсадят града. Повече от 15 нови оръжия, 12 нови мултиплейър карти, 9 нови сингъл плейър нива!

За игра се изисква пълната версия на Medal of Honor Allied Assault

49,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SIMCITY 4

Постройте и управлявайте града на своите мечти! Поредицата SimCity никога не се е радвала на толкова детайлна графика, на такова разнообразие от елементи, и най-вече - на такъв невероятно увлекателен геймплей. На вниманието на феновете на The Sims! За пръв път ще можете да пренесете кой да е свой Сим в града, който сами сте създали в SimCity 4, да го оставите да живее в него и да чуете какво е мнението му за вашето творение!

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ANNO 1503: THE NEW WORLD

69,95 лв.

Anno 1503 е перфектната комбинация от създаване на империи, търговия, дипломация и стратегия в реално време, поставени в един от най-вълнуващите периоди от човешката история.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Войната далеч не е приключила... Извоювайте пътя си към победата на Италианския фронт във Втората световна война – от бреговете на Сицилия до хълмовете на Монте Касино. 6 изцяло нови битки. 2 нови страни в конфликта – Италия и Свободните френски сили. Нови автентични попълнения към смъртоносния арсенал на оригиналната игра. 8 нови превозни средства. Мултиплейър за до 64 души. Битката набира сила!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

44,00 лв.

HARRY POTTER: CHAMBER OF SECRETS

Приключението продължава! Този път с нов графичен енджин, по-разнообразен геймплей и по-богат игрален свят. Игра, задължителна за всеки фен на приключенския жанр въобще!

49,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SIMS DELUXE
SIMS UNLEASHED

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Sims Deluxe е перфектното решение за онези, които най-после са решили да опитат най-продавана PC игра на всички времена. The Sims Deluxe включва оригиналния The Sims плюс неговото най-продава но допълнение – The Sims: Livin' Large. Sims "ветераните", пък, най-вероятно ще се заинтересоват от още "парещото" последно допълнение – The Sims: Unleashed.

39,95 лв.

69,95 лв.

The Sims Deluxe + ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

EMPIRE EARTH
EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Какво е колекцията на един истински фен на стратегиите в реално време без безспорно най-епичната стратегическа игра правена някога? Сега имате шанса да се снабдите с един удар и с нейното официално продължение – The Art of Conquest, при това на цена, която не се нуждае от коментари.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

59,95 лв.

007 NIGHTFIRE

2 ДИСКА · 69,95 лв.

Изцяло нова история, с Пиърс Броснън като Джеймс Бонд. 9 СПИРАЩИ ДЪХА солови мисии,населени с красиви жени и коварни врагове,очакващи от вас мигновени реакции и уникални умения. ОНЛАЙН БИТКИ с до 32 души и убедителни компютърни опоненти сред повече от 15 екзотични обстановки, осигуряващи най-невероятното мултиплейър изживяване.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Първият истински PC хит от такъв калибър, преведен наистина изцяло на български език. Едно абсолютно ново изживяване в една от най-богатите игрални вселени, създавани някога. Преоткрийте любимата си игра!

49,95 лв.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

2 ДИСКА

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS